ISSN 0188-7610

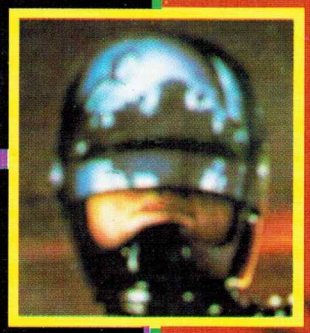
CLUB Nintendo®

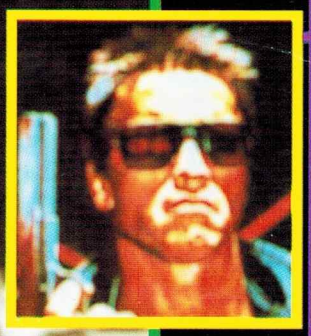
CONOCE A:
OPERATION THUNDERBOLT
VIRTUAL BART
WILD GUNS
CHAVEZ 2
BALLZ

ESPECIAL
MORTAL KOMBAT II

AÑO 3 No. 10
PRECIO N$10.00 M.N.
10
0 37634 13082 7

VIDEOCENTRO TIENE PARA TI...
QUE TE GUSTAN LOS GRANDES RETOS, UNA GRAN VARIEDAD DE TITULOS DE SUPER NINTENDO, EN RENTA.





MORTAL COMBAT
STREET FIGHTER II
JULIO CESAR CHAVEZ
SUPER METROID

NINJA WARRIORS
JURASSIC PARK
SUZUKA 8 HOURS
BEAUTY AND THE BEST

EN 1994, MAS DE 60 TITULOS DE SUPER NINTENDO, DE RENTA EN VIDEOCENTRO.

Editorial

En los editoriales de nuestros números 3 y 4 de este año hablamos del T.L.C. Una de las ventajas indirectas que ha traído a los consumidores de los 3 países es que al haber más competencia, los fabricantes y prestadores de servicios se esfuerzan por ofrecer mejores productos.

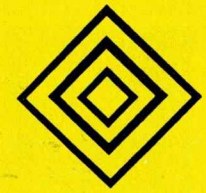
Hay por todo México una campaña que dice "Prefiere lo Hecho en México", pero también sabemos que si lo hecho en México no tiene una calidad competitiva, los consumidores no tienen por qué comprar menos con su dinero.

¿Por qué todo esto? Porque a Club Nintendo también nos está llegando la competencia extranjera y al igual que muchas empresas en México tenemos que trabajar mucho más para ofrecer a nuestros consumidores mejores productos. Estamos muy orgullosos de ser la primera revista de videojuegos mexicana, pero sabemos también que ese sólo orgullo no es suficiente... tenemos que ofrecerte más para que tú nos sigas prefiriendo. Estamos tomando acciones y tomaremos muchas más, que seguro te agradarán.

Nosotros, todos en Club Nintendo, deveras que estamos trabajando mucho y sólo te pedimos un pequeño esfuerzo a ti que nos será de gran valor para conocer aún mejor a nuestros lectores. Llena el cuestionario que aparece en las páginas centrales y depositalo en un buzón. No tienes que ponerle timbres, sólo llenarlo y ponerlo en el buzón.

Este pequeño favor que te pedimos nos servirá para conocer mejor al lector y saber cómo mejorar CLUB NINTENDO. De antemano gracias, amigo, y sigue pendiente de las sorpresas en esta tu revista.

SUMARIO



CLUB NINTENDO
Año III No.10 Octubre 1994

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION: Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Raúl Archundia V.

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD PARA NUEVOS PROYECTOS
Guadalupe Pardo

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings, Rocio Campo, María Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(C) COPYRIGHT 1994 CLUB NINTENDO Año 3 #10, Revista mensual, Octubre de 1994, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432*92*/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

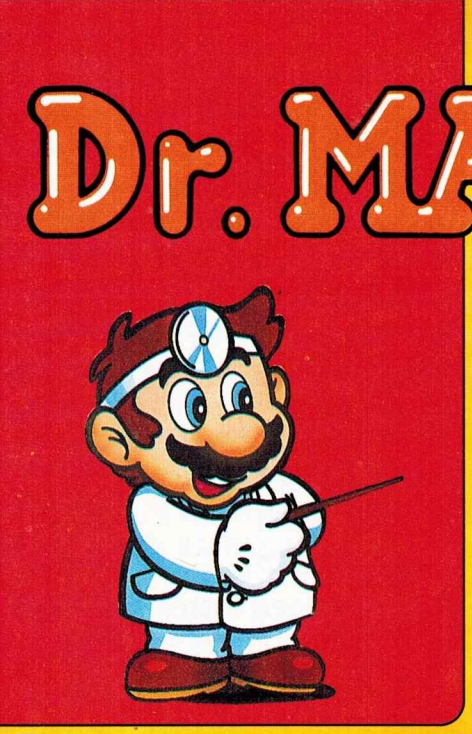
SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

(c) 1994 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO → → → → → → → → → → → 3
NUESTRA PORTADA
SUPER ADVENTURE ISLAND II → → → → 6
INFORMACION SUPERNESESARIA:
BALLZ → → → → → → → → → → → → → 7
CHAVEZ 2 → → → → → → → → → → → → 9
VIRTUAL BART → → → → → → → → → → → 43
WILD GUNS → → → → → → → → → → → 50
OPERATION THUNDERBOLT → → → → → → 66
ESPECIAL: *MORTAL KOMBAT II* → → → → 11
INTRODUCCION → → → → → → → → → → 12
HISTORIAS → → → → → → → → → → → 14
MOVIMIENTOS → → → → → → → → → → 16
PODERES → → → → → → → → → → → → 20
S.O.S. → → → → → → → → → → → → → 40
MARIADOS
BATMAN ANIMATED SERIES → → → → → → 47
KILLER INSTINCTS → → → → → → → → → 64
LOS RECORDS → → → → → → → → → → 56
RETOS DE MARIO → → → → → → → → → 57
ARCADIAS:
DARKSTALKERS → → → → → → → → → → → 58
LOS GRANDES DE NINTENDO → → → → 68
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → → → 70
RESET → → → → → → → → → → → → → 72

Dr. MARIO™



Estimado "staff" de mi revista favorita: Admiro su revista desde ese frío 12 de diciembre de 91 cuando compré mi primera; desde entonces aunque me vengan siguiendo, esté lloviendo y traiga zapatos de gamuza compro la revista. Por otra parte ¿qué demonios pasa aquí? En el CES Nintendo estaba mostrando el dichoso Project ____ity <de real no tiene nada> pero cuando alguien levantó el mantel de la mesa donde salían los cables ¡sorpresa! era una estación de trabajo de Silicon Graphics que cuesta alrededor de 450,000 dólares ¿qué pasó?

De seguro no van a publicar mi carta, la van a reciclar pero de todos modos traten de hacer buen uso de mis comentarios.

Lector número
2345768997764532124 57.87
de la revista # 1.
Hector Ortiz
GUADALAJARA, JAL.

¡Mentira! (Nos referimos a lo del CES, no a lo de tu número). Nintendo nunca mostró al público el Project Reality. Mostró estaciones de trabajo Silicon Graphics. Eso que dices fue otra de las acostumbradas mentirotas de una revista norteamericana. Sólo en el CES de verano se hizo una premier privada en la cual nadie pudo ver el aparato pero sí los 2 juegos que ya estaban "casi" listos: Cruis'n U.S.A. y Killer Instincts. Estuvimos el mes pasado en Nintendo con Ken Lobb quien participó en el diseño de Killer Instincts y nos mostró en forma ultra exclusiva el juego ya definitivo.

CRUIS'N USA

Por cierto, aquí haremos un paréntesis (el juego tiene una rapidez impresionante; puedes hacer combos "Mega", "Mondo" y hasta "Killer" que consta de 13 golpes. Esto se logra con sólo dirigir correctamente el joystick y apretar en el orden y tiempo adecuado sólo 2,3,4 ó 5 botones.

El stage de Meltdown lo acababan de terminar y en forma exclusiva te diremos que si el acercamiento el movimiento de cámara son impresionantes, se dieron el lujo de agregar un detalle sensacional: Este escenario es la azotea de un rascacielos y en otro edificio, detrás, hay una pantalla como de anuncio luminoso en el cual se ve, al mismo tiempo, la lucha que ves en tu pantalla). Después de este paréntesis te diremos que el aparato estaba ya listo para montarse en una máquina de Arcadia y te juramos que no era una estación de Silicon Graphics de 450,000 dólares.

◆

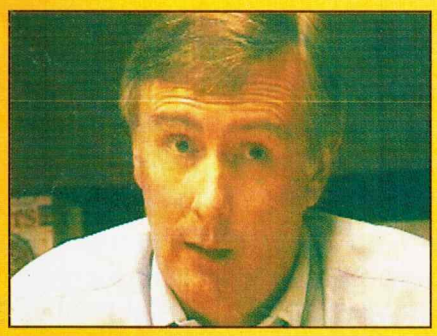
Les escribo porque quiero saber más sobre el futuro nuevo sistema de Nintendo de Realidad Virtual; yo quiero saber si Nintendo va a sacar 2 sistemas (el de Realidad Virtual y el Project Reality) porque yo pienso que a lo mejor el Project Reality ya no es Nintendo, es decir que no sea el "Mega Ultra Nintendo" o "Nintendo Reality" sino que por lo mismo de unirse con Silicon Graphics, cambie por completo llamándose "Lazer Reality" o "Project Reality". Entonces mi pregunta es: ¿va a sacar Nintendo 2 aparatos distintos o es otro "engaño" de Nintendo como el CD?

Gabriel Rocha Sánchez
MEXICO, D.F.

P.D. Ya no pongan cartas de errores como: En la Club Nintendo pasada hubo una coma que no pusieron "porque se ve fea la revista".

Seguramente ya leíste la carta anterior: El Nintendo Ultra 64 ó NU64 como se llama oficialmente es ya una realidad en el mercado. Utiliza cartuchos de Silicón los cuales son mucho, pero mucho más rápidos que el CD Rom, razón por la cual se eligió esa tecnología. En el próximo número incluiremos

una interesantísima entrevista con Howard Lincoln de Nintendo of America, no sin antes responderte que, además del lanzamiento del Nintendo Ultra 64, Nintendo lanzará el Virtual Reality 32 bit del que ya te habíamos adelantado la poca información oficial que existe. Casi tuvimos que hacerle manita de puerco a Howard Lincoln para que nos dijera unas cuantas palabras más de su gran secreto: Será un equipo de 32 bit, utilizará cartuchos intercambiables, fue diseñado por Yokoy (el creador del Game Boy), se está terminando en Japón, se dará a conocer en el mes entrante, se mostrará en el CES de Invierno en Las Vegas, no se conecta a la T.V. (¿será portátil?), costará menos de 250 dólares, el personaje no irá en 2 planos (izquierda-derecha, arriba-abajo) sino que también se moverá hacia el frente del videojugador y hacia atrás (¿real 3D?). El señor Lincoln (uno de los 25 privilegiados en el mundo que conocen este secreto) nos comentó esto y es más de lo que hasta ahora había comentado a algún medio. Nosotros tenemos varias teorías de lo que este VR 32 puede ser, pero mejor nos esperamos a ver la versión oficial, no sea que vayamos a regarla.



HOWARD LINCOLN

Me gustaría que me dijeran qué significan las columnas de "Gracias a, Colaboraron, Contestamos a" de la sección de los Récords, pues yo mandé hace tiempo una carta y en la columna de Contestamos a estaba mi nombre; me imagino que esos nombres se publican para que los lectores que manden cartas sepan que ya llegaron a su destino ¿o no ?.
Se despide su lectora y admiradora #1 (la original)

María Gpeo
Torreón, Coahuíla

Los nombres que publicamos en "Gracias a" son cartas con flores, con sugerencias o con regaños o incluso con secretos que ya hemos publicado y son, precisamente como dices, para decirles que ya nos llegaron y por supuesto, para agradecer la carta. En "Colaboraron" incluimos a los que nos mandan de S.O.S., sugerencias que en ese número estamos adoptando o, por ejemplo, trucos que se incluyen dentro de algún Nintensivo. En "Contestamos a" ponemos los nombres de quien nos ha preguntado "algo" que en ese número publicamos. Por ejemplo hay otros lectores que nos han preguntado esto mismo y su nombre lo incluimos en esta columna. Por cierto en este número incluimos también la lista del número anterior.

Vi en una revista un artículo de lo que sería el fabuloso videojuego STAR WARS; como pueden ver soy fan de George Lucas y observé algo que no tiene mi juego: una escena (además muy importante) de la película que estoy seguro sí debieron haber incluido en el juego. Se trata de la escena del compactador de basura; en la revista luce claro pero no sé por qué el juego no la trae, incluso ustedes no han mencionado nada de esto.
Sospecho que esas fotos y otras del manual son de un prototipo pero en el juego no las he visto ¿pueden ustedes ayudarme?
Gracias por ser como son.
Su amigo y fan

Abraham 94*
Jiutepec, Morelos
P.D. ¡Que la fuerza esté con ustedes!

Efectivamente se trataba de un prototipo. Según nos informaron esa y otra escena tuvieron que ser sacadas del juego pues prefirieron utilizar la memoria para incluir más animaciones, items y música en las escenas que quedaron en el juego. Tratamos de conseguir fotos de esos prototipos pero ya pasó mucho tiempo y fue imposible.(En su lugar conseguimos el juego Super Return of the Jedi del que te hablaremos pronto).

SUPER RETURN OF THE JEDI

Prácticamente todos los manuales incluyen fotos de prototipos pues tienen que adelantar la impresión; en la mayoría de los casos el prototipo es igual a la versión final, aunque a veces por distintas razones, tienen que cambiar detalles.

Quiero hacerles una sugerencia. ¿Por qué en "Los Récords" no ponen una foto de un final que nadie haya mandado. Así como por ejemplo en el "Salón de la fama" ponen los puntos o tiempo que hacen pero, por qué no ponen la foto que les mandaron?
Redúzcanla y pónganla para que se vea. Hasta la vista Baby.

JUAN PABLO ESPINOZA E.
CD. JUAREZ, CHIH.

No siempre las fotos que recibimos tienen la calidad como para ser publicadas (no es fácil tomar buenas fotos de la tele), pero es buena idea. Cuando tengan la calidad o vengan en video y sean récords verdaderamente buenos, lo haremos ¡ah! pero vamos a cambiar ya el nombre de "Salón de la Fama" que ya está choteadón. A ver cuál se nos ocurre para el próximo mes.

Me he fijado que muchos lectores les preguntan cuánto tiempo debemos jugar Nintendo y ustedes contestan cuánto tiempo puede estar prendido el SNES o NES, pero nunca (que yo sepa) cuánto debemos jugar.

Asael Octavio Zamora H.
Durango, Durango

Definitivamente nosotros no podemos decir cuánto tiempo debe jugar un videojugador pues no hay leyes ni reglas. Cada uno debemos saber cuánto dedicar a nuestros PASATIEMPOS y cuánto a nuestras obligaciones. Por ejemplo lo que para ti es el pasatiempo, para nosotros es una obligación y jugamos muchas horas al día todos los días. Te aseguramos que físicamente no nos ha pasado nada y si estamos medio locos es porque así nacimos y no porque los videojuegos nos hayan afectado.

Se han olvidado de nosotros a quienes nos gustan los RPG y de estrategia. Por ejemplo no sé si sea bueno o malo Nobunaga's Ambition para SNES. Espero que hagan caso de lo que les pido ya que para mí es muy importante. "Por favor" hablen de estos juegos.

Fco Javier Paez
CD. OBREGON, SON.

Spot también disfruta mucho de estos juegos aunque por la barrera del idioma y porque prácticamente no llegan a México, casi no hablamos de ellos. Tratamos de convencer a Square Soft quien lanza Final Fantasy III y Breath of Fire, así como a Kemco, quien lanza Dragon's View, de que incluyan la opción de español en sus juegos, argumentándoles que si hay RPGistas mexicanos que no dominan el inglés, habrá muchos más cuando estos juegos estén en español. Ojalá nos hagan caso. ¡Ah! Nobunaga's Ambition, Lord of Darkness es un excelente título si te gustan los de estrategia. Es de Koei, especialista en este tipo de juegos. Otros similares son Romancing of the 3 Kingdoms y Shingen the Ruler.

Me he dado cuenta que hay muy pocos títulos que rompen con lo tradicional. Como que se ha estancado un poco la salida de juegos novedosos y sólo sacan versiones nuevas de juegos concidos y por ende siento que se vive una monotonía.
También quiero exponer mi punto de vista personal sobre la sección de Arcadias. La primera impresión que tuve fue que ya no tenían información para llenar la revista. Comprendo el interés de muchos lectores por tener información sobre esos juegos, pero también hay a quienes solo nos interesa Nintendo y por eso compramos la revista. Por otra parte aprecio el esfuerzo que realizan y espero que todos los cambios que se producen en la revista sean para mejorar.

Luis Armando Castillo R.
SOLEDAD DE G.S., S.L.P.

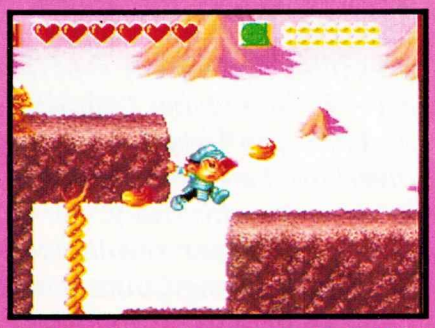
Bueno, nuestra sección de Arcadias surgió por tantas cartas solicitándola y la incluimos precisamente porque estamos casi seguros de que los juegos de los que hablamos llegarán a tu Super Nintendo, y a veces a tu Game Boy, tarde o temprano. Además el NU64 ya está también como máquina de Arcadia.
Respecto a los juegos novedosos, estamos de acuerdo contigo. El primer semestre de 1994 no hubo mucho sobresaliente ¡ah! pero espérate a ver lo que viene: Uniracers, un concepto fresco, sencillo y divertido; Earthworm Jim, una locura muy chistosa y, por supuesto, el super revolucionario Donkey Kong Country, con unos gráficos nunca antes vistos en videojuego alguno.

DONKEY KONG COUNTRY

SUPER ADVENTURE ISLAND II

NUESTRA PORTADA

Ya después de una buena temporada de jugar toda clase y variedad de juegos de pelea, ¿no crees que es tiempo de buscar otro tipo de juegos? Para finales de este año aparecerá una gran variedad de juegos para muchos gustos y de diferentes estilos, y uno de esos juegos buenos que aparecerán es Super Adventure Island II para SNES. SAI II es un juego totalmente distinto a los anteriores de la serie, pues aquí no sólo vas avanzando en cada Isla sino que también debes investigar en cada cueva, árbol o lugar que parezca sospechoso, pues hay una gran cantidad de items y armas ocultas que te servirán en tu misión para rescatar a Tina. Cada Isla tiene bastantes cosas ocultas y no todas las descubrirás a la primera, pues necesitas otra clase de objetos para llegar a zonas a las que al principio parecen inaccesibles o de plano imposible el paso (más o menos como en Super Metroid, donde necesitas algún item en especial o una habilidad nueva para tomar otra cosa). Este es un juego terriblemente largo y que les dará muchas horas de investigación a los jugadores, además de que aunque lo acabes tendrás otra clase de retos como el de encontrar todos los items ocultos, los frascos de magia, los contenedores o algunas armas. Así que si te gustan los juegos de acción/aventura tipo Zelda II o Super Metroid, seguramente Super Adventure Island II es un juego que te pondrá a sudar, en busca de todos los secretos de cada Isla; eso te lo podemos asegurar.

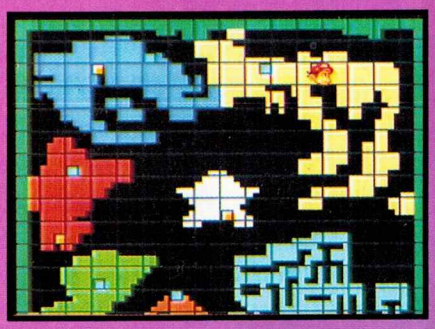


Este juego cuenta con memoria RAM para grabar tus logros en el juego.

En cada escena hay que utilizar el arma, escudo y armadura adecuada.

Este es uno de los que más utilizan la escala, rotación y otros efectos para los fondos y jefes.

La pala es uno de los ITEMS que son indispensables para llegar a más lugares.

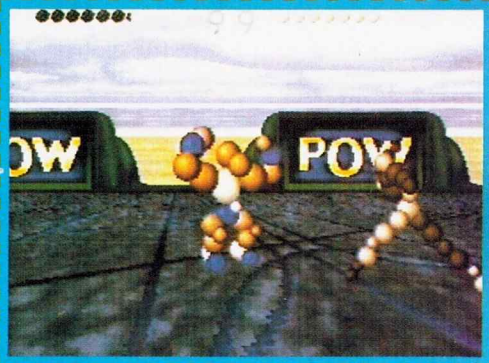


Sin duda alguna, este no es un juego que lo termines en un día.

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

ballz

Al parecer esta onda de buscar a los peleadores más fuertes y capaces ha llegado a niveles insospechados, pues unos seres conocidos como Ballz han comenzado a pelear para lograr ganar el torneo que ha organizado un personaje llamado "Jester". La entrada al torneo no está restringida, por lo que aquí tendrás la oportunidad de ver toda clase de personajes que de otra forma hubiéra sido muy difícil reunir.

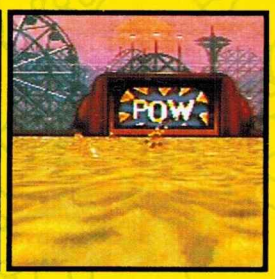


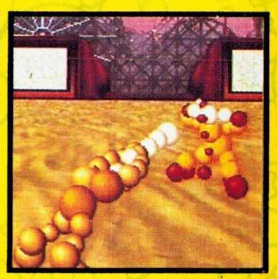
Ballz es un juego que viene utilizando una temática que ya ha sido empleada en exceso estos últimos años, sin embargo, trata de innovar un poco este estilo, ya que los personajes de este juego, (como seguramente ya te diste cuenta) están hechos con bolas, esta es una cuestión muy creativa que ayuda a darle un toque de "realismo" a los movimientos.

Las peleas en este juego se realizan en diferentes arenas y ahí la vista de la pelea varía dependiendo de diferentes factores, ya que se puede acercar o alejar la imagen de donde están los peleadores, también cambian las perspectivas pues en algunas situaciones puedes estar viendo a tu peleador de lado, de frente o por atrás.

Como en otros juegos de este tipo cada peleador tiene diferentes ataques; aquí se usan 3 botones, uno para golpe, otro para patada y otro para saltar y movimientos especiales que se sacan con combinaciones de control y botones.

Una mejor muestra de lo que se puede llegar a hacer con este concepto en gráficos viene cuando ganas una pelea, pues podrás ver una repetición instantánea del último round, la cual puedes manipular para observarla desde diferentes ángulos y distancias.





Otra característica de este juego, es que tiene bastantes personajes a escoger con las típicas diferencias que hay entre ellos. Estos personajes son:

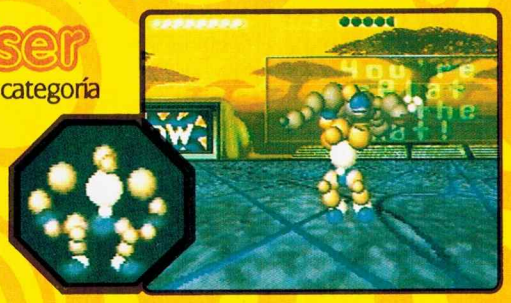
Kronk

Kronk es un personaje que da la impresión de ser un cavernícola de ojos saltones y con un gran garrote, él tiene un buen alcance y potencial, además de tener una velocidad aceptable. Este es de los típicos que tienes que agarrar para empezar a jugar.

Boomer

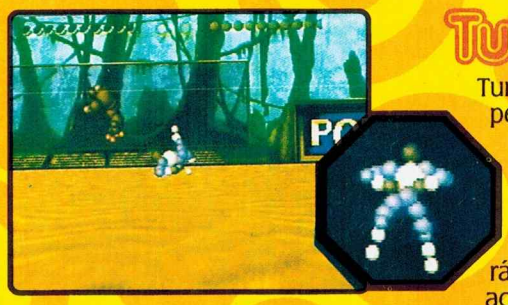
Este payaso tiene un buen rango de ataque, aunque en velocidad no está muy bien dotado que digamos. Algo muy característico de este personaje es su inagotable fuente de técnicas sucias para buscar la victoria.

Bruiser



Dentro de la categoría de los humanoides Bruiser es nuestro infalible personaje "fuerte pero lento y sin técnica", un golpe de él fácilmente podrá mandarte a dormir por un buen rato. El no está tan desprotegido como otros pues tiene un rango de ataque bastante aceptable.

Turbo



Turbo es de esos personajes bien dotados que también no faltan en los juegos, él es bastante rápido y con un aceptable rango de ataque, además de contar también con una amplia variedad de movimientos especiales, su único punto débil es que carece de potencial al golpear.

Tsunami

Todo parece indicar que a los que programaron este juego les dio por poner varios exponentes de un mismo género, pues Tsunami es un peleador de sumo que tiene casi las mismas características que Bruiser aunque él es un poco más lento, pero también es un poco más fuerte.

Yoko

Yoko es un primate entrenado especialmente para pelear, aunque él no parece más inteligente que cualquiera de los que trabajamos aquí, sólo aparenta ser torpe porque es muy bueno en la aplicación de llaves y agarrones. Tiene una buena potencia y alcance normal, pero es algo lento.

Divine

¡Y claro!, el cuadro no podía estar completo sin nuestra típica chica que reúne gracia, belleza y bastantes ganas de patear algunos traseros. Como también ya te has de estar imaginando Divine es muy rápida y con un buen rango de ataque, pero su potencia no es tan buena.

Crusher

Si de algo no te puedes quejar en este juego es de la falta de personajes lentos pero potentes y Crusher es uno de los mejores exponentes de esta área, él es muy lento pero también de los más fuertes, tiene la cualidad de poderse librar muy fácil si un rival lo quiere agarrar y poderes que compensan su poco rango.

El Ballz

Una características de este juego es la serie de personajes raros que te puedes encontrar y éste es uno de ellos. El Ballz es algo rápido, fuerte y causa un buen nivel de daño cuando embiste al enemigo, pero fuera de eso está muy limitado en golpes y movimientos.

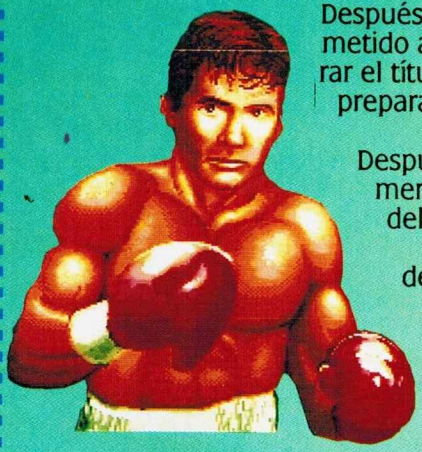
Byte Viper

Esta serpiente es un ejemplo más de la variedad de personajes raros. Tiene una fuerza y rango muy pobres aunque eso sí, es muy rápida; si su rival se descuida puede ser prácticamente comido vivo por Byte Viper.

Extraña colección de personajes ¿no crees?, pero prepárate pues no son todos, aún faltan 6 por conocer, todos ellos con sorpresas ocultas para ti.
No podemos negar que este es un juego muy creativo y muy bueno visualmente hablando, pero es algo monótono y lento, tal vez si se hubiéra aplicado este concepto a otro tema funcionaría mejor, como que aquí no quedo bien (Por cierto, ¿PF Magic será una subsidiaria de Accolade?, al parecer sí).

INFORMACION SUPERNESESARIA

CHAVEZ II



Después de la increíble derrota que sufrió Chávez en su pasado videojuego, él se ha metido al gimnasio y se ha puesto a entrenar más concienzudamente para recuperar el título que alguna vez fue suyo. Así que esto quiere decir que otra vez deberás prepararte, pues el nuevo reto de vencer a Chávez por segunda ocasión se aproxima... y procura que esta vez sea definitiva.

Después de la aparición del primer juego de Chávez, ASC se dio cuenta de que el mercado latino es muy importante, así que se puso a trabajar en la adaptación del juego "Boxing Legends of the ring" para hacerlo el "Chávez II". Obviamente de nueva cuenta tendrás que enfrentarte a esta leyenda del boxeo para demostrar que un videojugador es mejor que un boxeador (hipotéticamente hablando, claro está).

Una característica muy notable del juego de Chávez II es que los boxeadores son de gran tamaño para dar una apariencia más real, inclusive, a diferencia del original "Legends", aquí cada que golpees masivamente a tu rival, su rostro se irá descomponiendo, siendo así que si te toca un rival débil pero persistente, dejarás su rostro peor que el de AXY o SPOT (¿Porqué crees que no se quieren dar a conocer?).

El juego de Chávez II tiene dos diferentes modos de juego que a continuación detallamos.

EXHIBICION

Esta es la típica opción donde debes empezar a jugar para conocer mejor los movimientos del boxeador. En ésta pueden jugar una o dos personas simultáneamente, y para poder competir tendrán la posibilidad de escoger a uno de 9 diferentes boxeadores.

En esta opción los resultados de tus victorias no tienen validez pues aquí sólo compites a una pelea y asunto olvidado. Ahora que si prefieres algo un poco más serio y con mucho mayor reto, te recomendamos pasar a la siguiente opción.

CARRERA

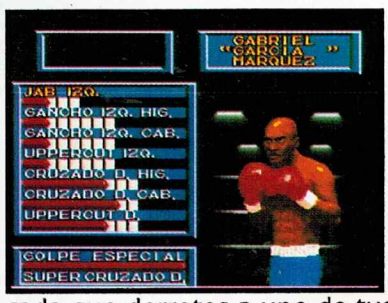
Muy bien, las cosas están como al principio; Chávez hasta arriba y tú muy abajo, así que es tu deber de nueva cuenta derrotar a cuanto costal se cruce en tu camino a la victoria. Pero, antes que nada hay unos pequeños detalles que hay que arreglar:

FORMANDO UN CAMPEON

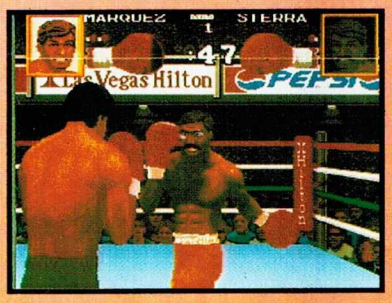
Si es la primera vez que entras a este modo de carrera tendrás que crear un boxeador. Con éste te enfrentarás a tus rivales y así, después de cada pelea, te darán un password con el que podrás regresar al lugar en el que hayas quedado sin necesidad de volver a jugar.

Después de la buena adaptación que tuvo el primer juego de Chávez, era totalmente predecible que saliera una secuela. El juego es bastante entretenido y tiene buenas opciones, sin embargo si tú ya has jugado la versión de Boxing Legends of the Ring no hallarás una extraordinaria variedad en este juego.

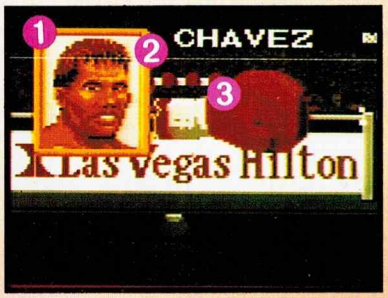
Para crear tu boxeador primero que nada tendrás que decidir sus inicios; hay 3 perfiles diferentes de boxeadores que se pueden elegir. Después de elegir cualquier perfil te darán unos puntos de poder para aumentar capacidades o compensar alguna de estas habilidades que estén por abajo. Posteriormente podrás decidir la apariencia de tu peleador y acomodar algunos otros puntos de potencia a tus diferentes golpes; así que aquí ya es indispensable que tengas identificados realmente cuáles son los movimientos que más usas para que a esos les des prioridad.



Ahora todo está listo; tu nombre aparece en los rankings, y como tuvimos a bien avisarte tú estás en el lugar #10 y Chávez en el primero, así que tu labor de hinchar rostros a golpes comienza aquí.
(Por cierto, tú puedes checar las características de cada uno de tus rivales antes de cada pelea señalándolos con el cursor y presionando el botón B.)
Cada pelea está compuesta de 6 rounds. Como en el anterior juego después de cada round tú verás una pantalla de estadísticas que te servirán para reordenar tu estrategia o seguir empleándola. Para poder obtener la victoria debes poner en KO a tu rival, ya sea mandándolo a la lona 3 veces en un mismo round, tirarlo y que ya no se levante o por puntos (buu!). Así, cada que derrotes a uno de tus rivales obtendrás puntos para aumentar tus habilidades y el derecho de aumentar tu nivel en el ranking, pero no todo queda en derrotar a un rival, pues después él te pedira la revancha y obviamente se la tendrás que dar; así hasta que seas capaz de escalar al primer lugar.

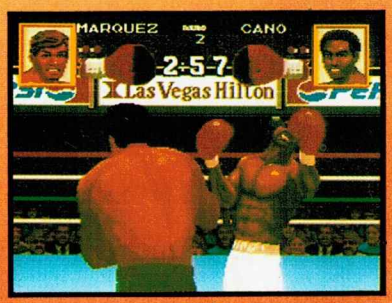


CARACTERISTICAS DEL JUEGO

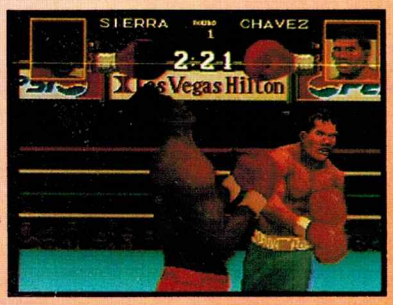


Básicamente todo el juego se desarrolla en una perspectiva de "detrás de un peleador".
Cada boxeador tiene 7 diferentes golpes que son fáciles de aprender más un golpe especial y una que otra maña que puedes ir aprendiendo (como el clinch). Con estos golpes y mañas tienes que hacer algunas combinaciones para poder golpear a tu rival.

Algo cuyo significado debes aprender son los Icons que aparecen en las orillas superiores y que señalan cosas muy importantes.



1-Este marco señala la condición de cada boxeador, cuando se encuentre parpadeando ten cuidado pues estarán a punto de derribarte.
2-El o los pequeños guantes señalan el número de golpes especiales que tienes.
3-Este guante indica la fuerza en tus brazos, cuando éste se acabe no podrás tirar golpes hasta que se recupere.



Te tienes que cuidar de no recibir muchos golpes en la cara y barbilla, pues de lo contrario tu visión se comenzará a oscurecer y no podrás ver a tu rival quien te tendrá a su merced.

Estas Paginas Pueden No Ser Apropiadas Para Jugadores Menores de 17 Años de Edad.

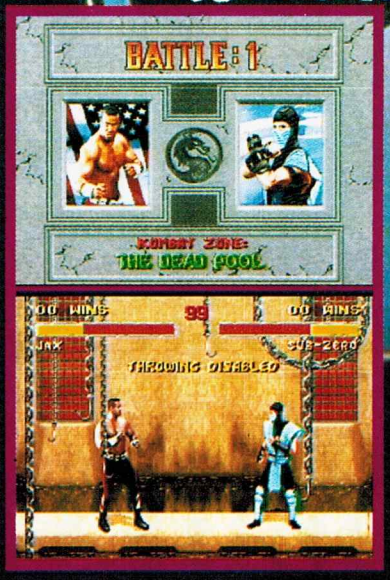
Sin duda alguna Sculptured Software programó mucho mejor este juego gracias a la experiencia adquirida al crear la primera versión de Mortal Kombat y otros juegos para el SNES.
Ahora a esto agrégale que la política de Nintendo ha cambiado y gracias a esto el juego de Super NES tiene toda la "Ternura" que le dio fama al Arcadia.
Después de controlar por más de 500 años el torneo Shaolin con ayuda de Goro, Shang Tsung fue derrotado por Liu Kang y Goro aparentemente eliminado. Estas acciones hicieron que Shang Tsung estuviera a punto de ser ejecutado por Shao Kahn, el gobernante del "Outworld", pero después de rogar le le dió una segunda oportunidad regresándole además, su juventud y abriendo un extraño portal entre el Outworld y el mundo normal.
El plan de Shang Tsung es el de hacer que sus enemigos ahora compitan en el Outworld donde seguramente serán eliminados por el mismo Shao Kahn.

BABALITY Y FRIENDSHIP
Para ejecutar cualquiera de estas dos jugadas no tienes que utilizar los botones de golpe en el round decisivo (ya sea el segundo o tercero).

FATALITY
Ejecuta esta jugada cuando ganas el segundo round y aparece en la pantalla "Finishing him" o ("Finishing her").

NOTA:Todos los poderes y movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

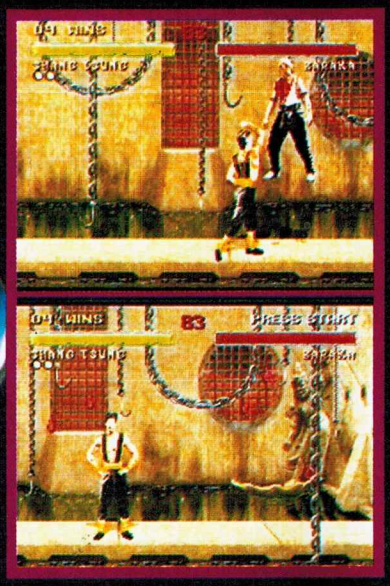
Salta sobre el oponente y al pasarte del otro lado ejecuta una patada (o golpe) y automáticamente se voltea hacia el oponente. Esto funciona con todos los peleadores.



FUERA AGARRES
Cuando se enfrenten dos jugadores, en la pantalla donde aparece el nombre de la escena, mantén presionado abajo, y (golpe alto) en los dos controles, con esto logras que ninguno de los jugadores pueda agarrar al oponente.

KOMBAT TOMB
Cuando ejecutes el fatality que los clava en el techo inmediatamente que le conectes el uppercut mantén presionado abajo en los dos controles para que el cuerpo caiga.

DEAD POOL
En esta escena puedes ejecutar un fatality para lanzar a tu oponente a la piscina. Mantén presionados los botones B y A; después conéctale un uppercut para tirarlo al líquido verde y sólo flote su esqueleto. Esto funciona para todos los peleadores.



Seguramente te han salido estos personajes.

JADE

Es similar a Kitana pero de color verde, además de ser muy rápida. Tus poderes no le causan daño alguno, para enfrentarte a ella ejecuta lo siguiente:
Cuando te enfrentes al personaje que está debajo del signo de interrogación, gánale con sólo utilizar el botón A (patada baja); lo más fácil es saltar atrás y al frente pateando, después de ganarle el primer round te pasarán a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Jade, recuerda que los poderes no lo dañan.
Después de perder o ganar pasas a la pantalla de selección de peleador.

SMOKE

El es un ninja humeante cuya mejor habilidad es la velocidad con la que te ataca. Para enfrentarte a él ejecuta lo siguiente:
En la escena "The portal", ya sea que juegues contra la máquina o contra otro jugador, conéctale uppercut para provocar que aparezca la cara de Dan Forden (alias "Toasty") en la esquina inferior derecha, cuando se vea, presiona abajo y start; si lo ejecutates a tiempo te pasarán a la escena de "Goro's Lair" para enfrentarte a Smoke.
Después de ganar o perder, te pasan a la pantalla de selección de jugador.

RANDOM SELECT

En la pantalla donde seleccionas peleador presiona arriba y start mientras el marco de selección está en Liu Kang si eres el jugador 1 ó en Scorpion si eres jugador 2, así logras que el CPU seleccione tu peleador al azar.

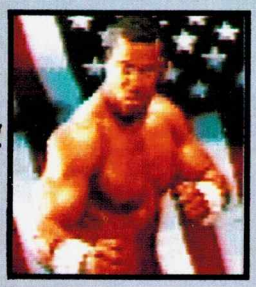
KITANA

Su belleza esconde su verdadero papel de asesina personal de Shao Kahn. Al verla hablando con un reino guerrero, sus motivos se han vuelto sospechosos para su hermana gemela Mileena. Pero sólo Kitana sabe sus verdaderas intenciones.

MILEENA

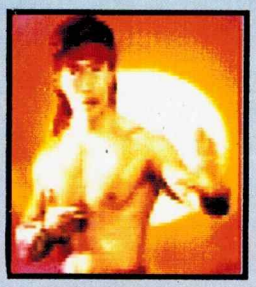
Sirviendo como asesina junto con su hermana gemela Kitana, la apariencia deslumbrante de Mileena oculta sus sucias intenciones. En el torneo de Shao Kahn ella ha sido encomendada para vigilar la supuesta deserción de su gemela.

JAX



Su nombre real es Maj.Jackson Briggs, líder principal de las fuerzas especiales U.S. Después de recibir una señal de socorro de Lt. Sonya Blade, Jax se embarca en una misión de rescate. Una misión que lo lleva dentro de un calavérico mundo donde el cree que Sonya aún vive.

LIU KANG



Después de ganar el torneo Shaolin de Shang Tsung, Kang regresa a sus templos, en donde descrubre su sagrado hogar en ruinas y a sus hermanos Shaolin asesinados en una batalla viciosa, con una horda de los guerreros de Outworld. Ahora él viaja dentro de un reino obscuro buscando venganza

RAYDEN

Observando desde las alturas el desarrollo de los acontecimientos, el Dios del rayo se da cuenta de las malvadas intensiones de Shao Kahn. Despues de advertir la permanencia de los miembros del Torneo Shaolin, Rayden rápidamente desaparece. El cree haberse arriesgado dentro del Outworld solo.

BARAKA

El dirige el ataque contra del templo Shaolin de Liu Kang. Baraka pertenece a la raza nómada de mutantes vivientes en la tierras baldías del Outworld.
Su destreza para pelear se ha ganado la admiración de Shao Kahn quien lo recluta dentro de su ejército.

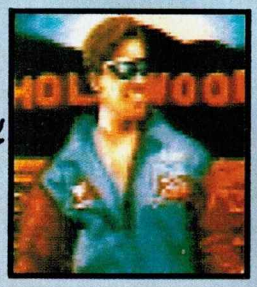
SUB-ZERO

Después de haber sido liquidado en el Torneo Shaolin, Sub-Zero misteriosamente regresa. Se cree viajó dentro del Outworld para intentar asesinar a Shang Tsung. Para lograr esto el deberá pelear a su manera a través del Torneo Shao Kahn.

SCORPION

De los pits del infierno emergen los espectros. Después de enterarse del regreso de Sub-Zero, otra vez asecha el ninja asesino siguiéndolo dentro del reino obscuro del Out World donde continúa su malvada misión.

JOHNNY CAGE



Después del Torneo Shang Tsung, el superestrella de las artes marciales desapareció. El sigue a Liu Kang dentro del Outworld. Ahí el competirá en un torneo el cual sostiene el balance de la existencia de la tierra tan bueno como un argumento para otra película de Blockbuster.

REPTILE

Como el protector personal de Shang Tsung el escurridizo Reptile se esconde entre las sombras deteniendo a todo aquel que quiera lastimar al maestro. Su forma humana disfraza su horrible apariencia cuya raza se pensaba estaba extinguida hace ya varios años.

KUNG LAO

Un antiguo monje de Shaolin y miembro de la sociedad White Lotus, es el último descendiente del gran Kung Lao quien fue derrotado por Goro 500 años atrás. Realizando la peligrosa amenaza del Outworld junto con Liu Kang en el concurso Saho Kahn.

SHANG TSUNG

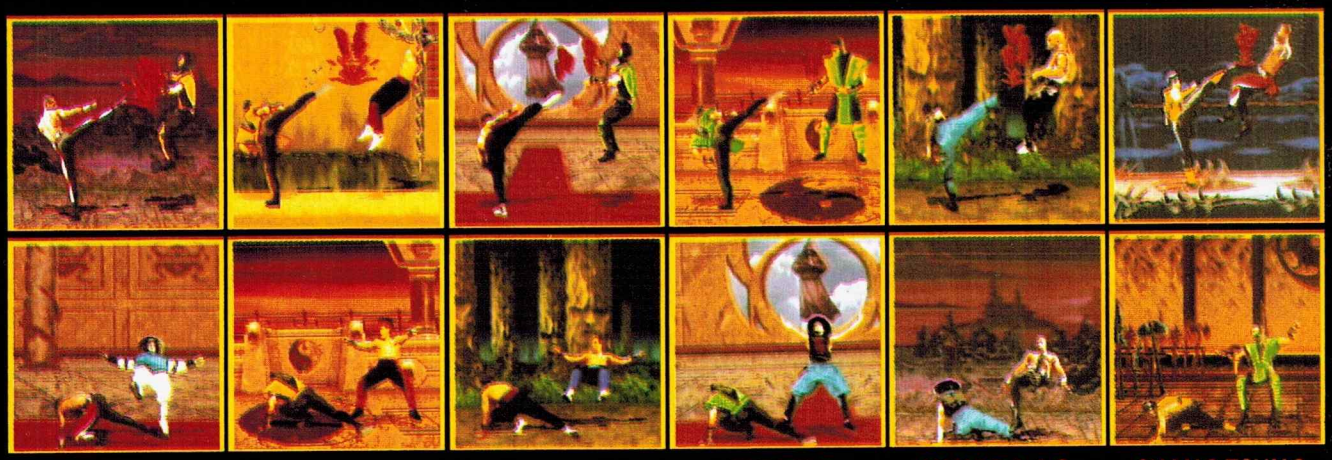
Después de perder el control del Torneo Shaolin, Tsung prometió a su gobernante Shao Kahn formar eventos para atraer a los guerreros de la tierra y que compitan en su propio concurso. Convencido de este plan, Shao Kahn devuelve la juventud a Tsung y le concede la vida.

Golpe Alto
Golpe Bajo
Patada Alta
Patada Baja
KITANA
MILEENA
SUB-ZERO
LIU KANG
RAYDEN
BARAKA
Uppercut
Golpe Agachado
Patada Agachado
Patada Agachado

Y
B
X
A
JAX
SCORPION
CAGE
REPTILE
KUNG LAO
SHANG TSUNG
Abajo + Y
Abajo + B
Abajo + X
Abajo + A

KITANA
MILEENA
SUB-ZERO
LIU KANG
RAYDEN
BARAKA
Estos Movimientos se ejecutan pegado al oponente
Estos Movimientos se ejecutan saltando
Vertical
Al frente o atrás
Al frente, atrás o vert.
KUNG LAO

MOVIMIENTOS



Atrás + X

Atrás + A

JAX	SCORPION	CAGE	REPTILE	KUNG LAO	SHANG TSUNG

Y

B

X ó A

X ó A

X ó A

Y ó B

KITANA

PODERES

Fan Swipe

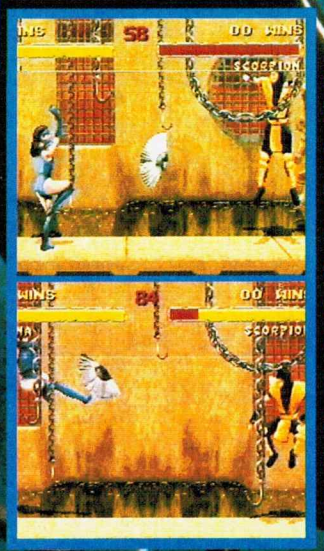
← + Y

Air Attack

↑ Y

Fan Lift

← ← ← Y



Fan Throw

→ → Y+B

También lo puedes ejecutar saltando

FATALITY

Head Chop

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente R, R, R, X

Kiss of Death

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente mantén presionado A. Ahora presiona:

→ → ↓ →

Y justo al terminar la secuencia suelta el botón A

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ ↓ → X

FRIENDSHIP

Ejecuta la siguiente sucuencia mientras dejas presionado el botón de defensa LR

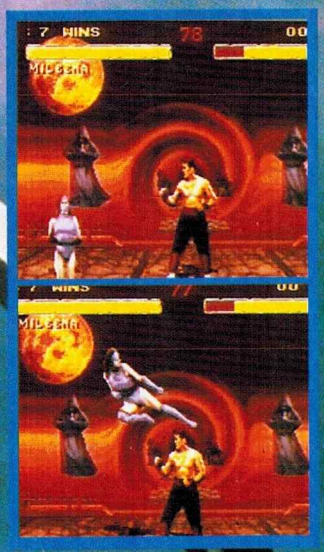
↓ ↓ ↓ ↑ A

BABALITY

↓ ↓ ↓ A

MILEENA

PODERES



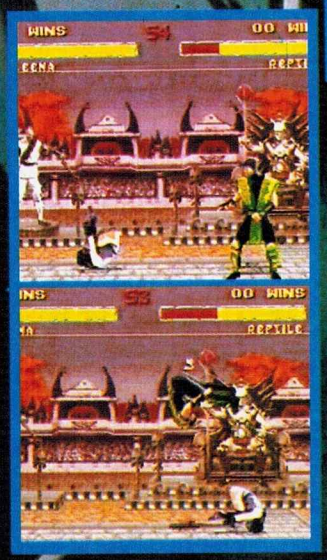
Drop Kick

→ → A

Sais Toss

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 2 segundos y al soltardo lanzas este poder.

También lo puedes ejecutar en el aire.



Roll

← ← ↓ X

BABALITY

↓ ↓ ↓ X

FATALITY

Man Eater

Mantén presionado el botón X (patada alta) por 2 segundos y suéltalo mientras estés pegado al oponente.

Sai Pummel

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente

→ ← → B

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ ↓ → A

FRIENDSHIP

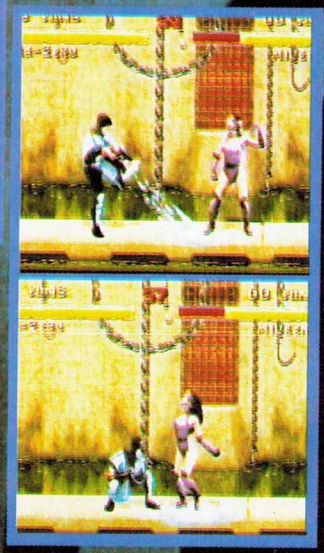
↓ ↓ ↓ ↑ X

SUB-ZERO

PODERES

Ice Blast

↗ B



Ground Freeze

↖ A

Power Slide

← B + A + R

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

↓ → → R

BABALITY

↓ ← ← X

FATALITY

Ice Grenade

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto. Ahora mantén presionado el botón B (golpe bajo) y ejecuta la siguiente secuencia:

← ← ↓ →

y justo al terminar la secuencia suelta el botón.

Deep Freeze

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto (un paso aproximadamente del oponente) ahora ejecuta la siguiente secuencia.

→ → ↓ X

Después de que lo congelaste pégate al enemigo y ejecuta esta secuencia.

→ → ↓ → Y

FRIENDSHIP

→ → ↓ X

LIU KANG

PODERES

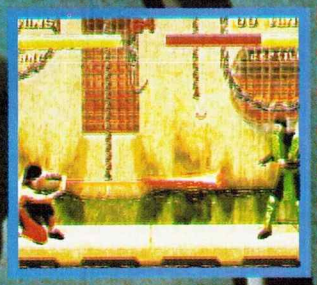
High Fireball

→ → Y

También lo puedes ejecutar mientras saltas.

Low Fireball

→ → B



Flying Kick

→ → X

Bicycle Kick

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 5 segundos y al soltarlo te lanzaras pateando varias veces.

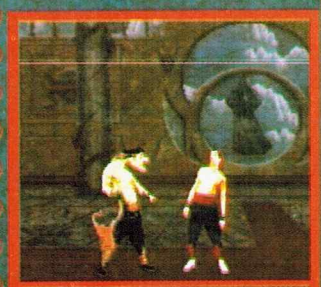
Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

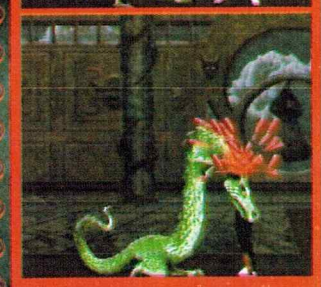
← → → A

FATALITY

Fatal Uppercut

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la primer foto y gira el control 360° hacia el oponente.





Dragon Snack

Para ejecutar este fatality colócate donde indica la foto y presiona la siguiente secuencia;

↓ → ← ← X

BABALITY

↓ ↓ → ← A

FRIENDSHIP

→ ← ← ← A

RAYDEN

PODERES

Torpedo

← ← →

También lo puedes ejecutar mientras saltas

Lightning

↗ B

Teleport

↓↑

Electrocute

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 4 segundos y suéltalo cuando estés pegado al oponente para electrocutarlo.

BABALITY

Mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:

↓ ↓ ↑ X

FATALITY

Head Explosion

Mantén presionado el botón Y (golpe alto) por 10 segundos y suéltalo cuando estés junto al oponente.

Death Penalty

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 5 segundo y suéltalo cuando estés junto al oponente, en cuanto lo estes electrocutando presiona varias veces R+A

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

Mantén presionado el botón R (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia:

↑ ↑ ↑ Y

FRIENDSHIP

↓ ← → X

BARAKA

PODERES

Presiona X (patada alta) dos veces mientras estes junto a tu oponente para conectarle un doble ataque.

Big Chop

← + Y

Shredder

← ← ← B

Spark Toss

↖ Y

FRIENDSHIP

Mantén presionado el botón R y ejecuta la siguiente secuencia:

↑↑ → → X

FATALITY

Give em a lift

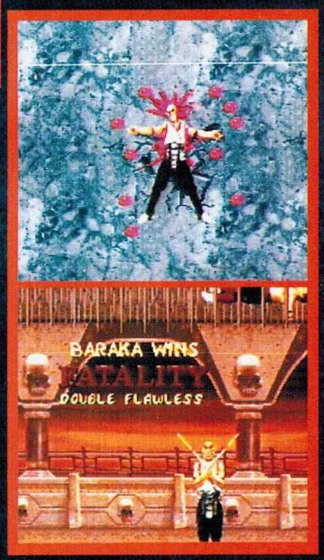
Para ejecutar este Fatality tienes que estar pegado al oponente y presionar la siguiente secuencia:

← → ↓ → B

Decapitation

Para ejecutar este Fatality tienes que estar pegado al oponente y presionar la siguiente secuencia: [Mientras ejecutes los 4 primeros movimientos deja presionado el botón R (defensa)]

← ← ← ← Y



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"

→ → ↓ X

BABALITY

→ → → X

JAX

Ground Slam

Mantén presionado el botón A (patada baja) por 3 segundos y al soltarlo Jax golpeará el piso para restarle energía al contrario.

Air Slash

X

Gotcha

→ → B

Back Breaker

Presiona R (defensa) mientras tu y el oponente esten en el aire y juntos. Este agarre tiene un rango muy grande es más lo puedes marcar después de conectar una patada como se ve en las fotos.

FATALITY

Give em a Hand

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la foto y ejecuta la siguiente secuencia: R R R R B

The Clapper

Para ejecutar lo siguiente colócate pegado al oponente. Ahora mantén presionado el botón B (golpe bajo) y ejecuta la siguiente secuencia: → → → y justo al terminar la secuencia suelta el botón.

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb". Mantén presionado R (defensa) y después ejecuta lo siguiente: ↑ ↑ ↓ A

FRIENDSHIP

Mantén presionado el botón R y ejecuta lo siguiente: ↓ ↓ ↑ ↑ A

BABALITY

Mantén presionado el botón R y ejecuta lo siguiente: ↓ ↑ ↓ ↑ A

En cuanto agarres a tu oponente presiona Y (golpe alto) varias veces para azotarlo de un lado a otro.

PODERES SCORPION FATALITY

Spear

← ← B

Teleport

↑ Y

También lo puedes ejecutar mientras estas en el aire.

Air Throw

Presiona R (defensa) mientras tu y el oponente esten en el aire y juntos.

Takedown

↑ A

FRIENDSHIP

← ← ↓ X

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".

↓ → → R

Zorad Slash

Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente. Ahora mantén presionado el botón Y (golpe alto) y ejecuta esta secuencia

↓ → → →

y justo al terminar la secuencia suelta el botón.

Este fatality es similar al anterior pero lo puedes ejecutar a cualquier distancia. Mantén presionado el botón R (defensa). Ahora ejecuta la siguiente secuencia:

↓ ↓ ↑ ↑ Y

Toasty

Colócate a la distancia que indica la foto. Ahora mantén presionado el botón R (defensa) y ejecuta la siguiente secuencia:

↑ ↑ Y

BABALITY

↓ ← ← X

PODERES JOHNNY CAGE FATALITY

Low Fireball

↘ B

High Fireball

↗ Y

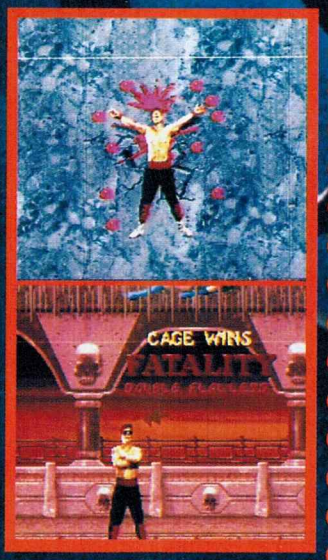
Shadow Uppercut

← ↓ ← Y

Shadow Kick

← → A

B + R



Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".

↓ ↓ ↓ X

BABALITY

← ← ← X

Heads Up

Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:

→ → ↓ ↑

Hay otro fatality que es una modificación del anterior, colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:

→ → ↓ ↑

y justo al terminar la secuencia mantén presionado el control hacia abajo junto con los botones B,A,R para que saques tres cabezas.

Torso Rip-Off

Para ejecutar este fatality colócate pegado al oponente y presiona la siguiente secuencia:

↓ ↓ → → B

FRIENDSHIP

↓ ↓ ↓ X

REPTILE

PODERES

Acid Spit
→ → Y

Power Slide
← B + A + R

Force Ball
← ← Y + B

Este poder lanza al enemigo hacia el frente y así puedes rematarlo con otro ataque.

Invisibility

Mantén el botón R(defensa) presionado mientras ejecutas esta secuencia para hacerte invisible o visible.

↑ ↑ ↓ Y

BABALITY
↓ ← ← A

FATALITY

Invisio Slice

Para ejecutar este fatality tienes que hacerte invisible y estar pegado al oponente.

→ → ↓ X

Tongue Lash

Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto (aproximadamente un salto de distancia) y presiona la siguiente secuencia.

← ← ↓ B

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".

← → → R

FRIENDSHIP
← ← ↓ A

KUNG LAO

PODERES

Teleport
↓ ↑

Shield
↑ ↑ A

Air Dive
Mientras estas en el aire presiona: ↓ X
Para lanzarte hacia el oponente con una patada

Hat Throw
← → B

Ya que lanzaste el poder lo puedes dirigir hacia arriba o abajo presionando el control.

FATALITY

Hats Off
Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que se ve en la foto. Ahora mantén presionado B y ejecuta la siguiente secuencia: - ← ← →

Y justo al terminar la secuencia suelta el botón, después poco antes de que el poder toque al oponente (como se ve en la primera foto) presiona el control hacia arriba para decapitarlo.

Siamese Cut
Ejecuta la siguiente secuencia a la distancia que indica la foto.
→ → → A

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb".
→ → → Y

BABALITY
← ← → → X

FRIENDSHIP
← ← ← ↓ X

PODERES SHANG TSUNG FATALITY

One Fireball
← ← Y

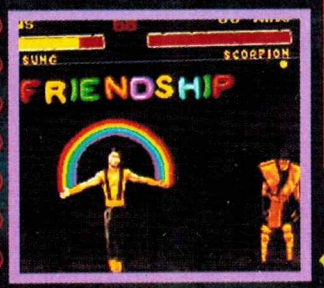
Two Fireball
← ← → Y

Three Fireball
← ← → → Y

Ejecuta la siguiente secuencia pegado al oponente que es para las escenas "The Pit II" y "Kombat Tomb"
↓ ↓ ↑ ↓

Soul Sucker
Para ejecutar este fatality colócate a la distancia que indica la foto. Ahora mantén presionado R y ejecuta la siguiente secuencia:
↑ ↓ ↑ + A

Kintaro
Para ejecutar este fatality tienes que mantener presionado el botón B por 15 segundos y soltarlo a la distancia que indica la foto.



Nasal Burst
Para ejecutar este fatality mantén presionado X por 2 segundos y suéltalo cuando estés a la distancia que indica la foto.

FRIENDSHIP
← ← ↓ → X

TRANSFORMACIONES

Liu Kang
← → → R

Johnny Cage
← ← ↓ B

Kitana
R R R

Baraka
↓ ↓ A

Mileena
Mantén presionado el botón Y por 3 segundos y al soltarlo te transformas.

Scorpion
Mantén presionado el botón R y presiona
↑ ↑

Reptile
Mantén presionado el botón R para que al presionar arriba no saltes, pero después de presionar arriba suelta el botón R, la secuencia es la siguiente: ↑ ↓ Y

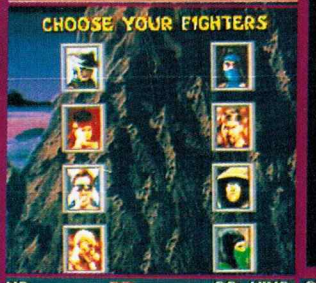
Kung Lao
← ↓ ← X

Sub-Zero
→ ↓ → Y

Jax
↓ → ← X

Rayden
↓ ← → A

BABALITY
← → ↓ X



GROUP BATTLE
Este modo es para dos jugadores: en la pantalla de Start/Options presiona L, R y Start en cualquiera de los dos controles, si lo hiciste correctamente entrarás a una pantalla donde deberán seleccionar 4 peleadores cada uno de los jugadores (si presionas Select la máquina los escogerá al azar) entonces presiona Start para comenzar a jugar; esta opción nos recuerda un poco al viejo "Endurance Mode" del primer Mortal Kombat pues en cuanto un peleador sea vencido aparecerá automáticamente el siguiente.

NOOB SAIBOT

Este personaje es similar a Smoke pero tan sólo es la sombra; para enfrentarte a él tienes que ganarle a 50 retadores consecutivamente, así pelearás contra él en la escena de "Goro's Lair". Si pierdes o ganas regresas a la pantalla de selección de peleador. Pero recuerda que si pierdes contra Noob Saibot y le ganas a un retador nuevamente te enfrentarás a Noob Saibot.

En esta pantalla deja presionados los botones L y R en cualquiera de los controles para que aparezca Shao Kahn y le diga a Kintaro: "Eres un débil, patético tonto" entonces Kintaro aplasta el logo de Acclaim y Shao Kahn dice "muy fácil".

KONTINUES ILIMITADOS

Para poder terminar este juego tu cuentas con 4 Kontinues que para algunos pueden llegar a ser insuficientes así que para ahorrarte estos Kréditos haz lo siguiente: Juega como normalmente lo haces y cuando un enemigo te derrote presiona Start en el otro control para "retar", entonces vence al otro personaje y listo, Kontinuaras Kontra la máquina sin necesidad de haber usado el Kontinue.

AURA INTERACTOR™

!ARRIESGATE¡

UNA VEZ QUE PRUEBES EL INTERACTOR JAMAS PODRAS

¿Sabes qué?

Tenemos un gran interés por conocer a nuestros lectores y deseamos estar muy al tanto de lo que les gusta, de lo que desean, de cómo piensan; cuáles son sus conocimientos, sus preferencias y bueno, entre más sepamos, mejor.
Este Cuestionario nos puede dar una idea clara de todo lo que te gusta y de lo que prefieres.
Tus respuestas sinceras serán una valiosa ayuda. Bastarán sólo unos minutos de tu tiempo.
Marca con una "X" las respuestas que más coincidan con tu forma de ser y de pensar.
Si así lo deseas y es necesario, puedes marcar más de una respuesta. Contesta con toda sinceridad pues así te conoceremos de una forma más real como lector.
¡Llena tu Cuestionario, de inmediato! y envíalo. A los primeros 100 lectores que respondan con su Cuestionario lleno y con todos los datos, ¡les enviaremos de regalo un llavero reloj con forma de Game Boy!

(FAVOR DE LLENAR TUS DATOS CON LETRA DE MOLDE, ESCRIBE SOBRE LA LINEA)

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL ESTADO

TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO

1.-Tu edad es:

☐ a) 7 a 10 años ☐ b) 11 a 14 años ☐ c) 15 a 18 años ☐ d) Mas de 18 años

2.- ¿Qué equipo(s) de videojuego tienes?

3.- ¿Dónde adquieres tus videojuegos, equipos y accesorios?

____ distribuidor específico _____ ____ tiendas departamentales _____
____ mercados o tianguis _____ ____ tienda de computadoras _____
____ jugueterías _____ ____ tiendas especializadas en videojuegos _____
____ rentas videojuegos y/o equipo en _____
____ otros _____

4.- ¿Quién de tu familia comparte la afición por los videojuegos? (especifica su parentesco y edad aproximada)

5.- ¿Quién, además de ti, lee u hojea esta revista? (especifica su parentesco y edad aproximada)

_____

Ya que estamos tan curiosos por saber cómo eres, a continuación encontrarás algunas preguntas que nos permitirán saber qué prefieres de entre todo lo que comes, usas y haces en general, por lo cual te pedimos que marques con una "X" y menciones las marcas de los productos que prefieres para cada caso.

6.- ¿Qué tipo de golosinas te gusta comer y cuáles son?

	MARCA		MARCA
____ chicles	_____	____ dulces	_____
____ botanas	_____	____ chocolates	_____
____ galletas	_____	____ donas / pastelillos	_____
____ bebidas	_____	____ otros	_____

7.- ¿Qué te gusta desayunar y/o cenar?

	MARCA		MARCA
____ cereal	_____	____ yoghurt	_____
____ leche	_____	____ hot cakes	_____
____ pan dulce	_____	____ chocolate en polvo	_____
____ otros	_____		

8.- De los tipos de ropa y de accesorios siguientes ¿cuáles marcas prefieres?

a) calzado _____	b) pantalones _____
c) camisa / playera / blusa _____	d) cinturones _____
e) vestido / falda _____	f) suéter / chamarra _____
g) prendedor / broche / moño / diadema _____	h) otros _____

9.- De los siguientes productos para el cuidado personal ¿cuáles usas?

	MARCA		MARCA
____ shampoo / acondicionador	_____	____ jabón	_____
____ cepillo dental	_____	____ pañuelos desechables	_____
____ gel / fijador	_____	____ pasta dental	_____
____ desodorante	_____	____ otros	_____

10.- ¿Cuáles son los útiles escolares que usas en la escuela?

	MARCA		MARCA
____ pluma	_____	____ lápiz	_____
____ borrador	_____	____ corrector	_____
____ plumón, marcador	_____	____ cuaderno / block	_____
____ juego de geometría	_____	____ pegamento	_____
____ diskette	_____	____ otros	_____

11.- ¿Cuál es tu tipo de música favorito, qué estación de radio escuchas generalmente y quiénes son tus cantantes y/o artistas favoritos?

tipo de música _____ estación _____

cantante(s) / artista _____

12.- ¿Qué tipo de comida rápida (fast food) acostumbras comer?

	MARCA		MARCA
____ hamburguesas	_____	____ pizzas	_____
____ pollo	_____	____ tacos	_____
____ otros	_____		

13.- De los siguientes aparatos electrónicos, ¿cuáles tienes en tu casa, o en su caso, prefieres?

	MARCA		MARCA
____ walkman	_____	____ despertador	_____
____ televisión	_____	____ grabadora tocacintas / radio AM - FM	_____
____ videocasetera	_____	____ equipo de sonido modular	_____
____ autoestéreo	_____	____ reproductor de compact disc	_____
____ regulador de voltaje / no break	_____	____ computadora personal	_____
____ impresora	_____	____ reproductor de láser disc	_____
____ CD ROM	_____	____ otros	_____

14.- ¿Cuál es la mejor forma de pasar un buen rato? (especifica los que conozcas y tus preferencias)

____ con los videojuegos	_____	____ parques	_____
____ las Arcadias	_____	____ cine (películas)	_____
____ los museos	_____	____ deporte	_____
____ juegos (de todo tipo)	_____	____ rentar películas (videoclubes)	_____
____ otros	_____		

15.- Para divertirte, ¿cuáles son los siguientes artículos que usas con más frecuencia?

	MARCA		MARCA
____ balón / pelota	_____	____ bat	_____
____ manopla	_____	____ bicicleta	_____
____ raqueta	_____	____ patines	_____
____ rodilleras	_____	____ otros	_____

16.- Además de los videojuegos, ¿tienes algún(os) otro(s) pasatiempo(s)?

____ no _____ ____ sí _____

¿cuál(es)? _____

_____

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
REGISTRO POSTAL
D.F. 2419

ELPORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Departamento de Suscripciones
Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

DOBLALE POR AQUI

DOBLALE POR AQUI

INSTRUCCIONES

1.- Anota claramente tus datos personales al comienzo del Cuestionario.
2.- Desprende estas páginas centrales del Cuestionario.
3.- Dobla este cuestionario en 3 partes, por donde se indica: "DOBLALE POR AQUI"
4.- Cierra el lado izquierdo y el lado derecho con cinta adhesiva o con una engrapadora.
5.- IMPORTANTE: La leyenda de "CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR" debe quedar hacia el frente, formando un sobre.
6.- Sólo deposita el Cuestionario, ya doblado y cerrado por el extremo, en un buzón de correos, ¡hoy mismo!
No necesita timbres, Tiene RESPUESTA PAGADA. GRACIAS.

DOBLALE POR AQUI

DOBLALE POR AQUI

UTILIZAR UN VIDEOJUEGO SIN EL

INSCRIBETE AL CLUB INTERACTOR, ESCRIBENOS Y ENVIANOS TU FOTOGRAFIA PARA HACERTE LLEGAR TU CREDENCIAL E INFORMACION ADICIONAL DEL INTERACTOR : A.P. 19316 C.P. 03901 MEXICO, D.F. O LLAMANOS AL TEL. 6-82-97-90

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO EN MEXICO, MEXITRADE INTERNACIONAL, S.A. DE C.V.

SECRETOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

Disney's Beauty and the Beast

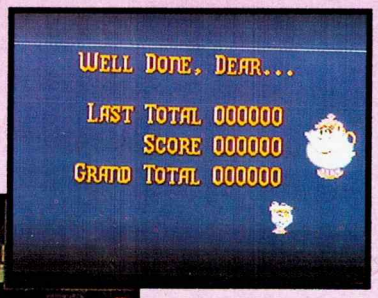
Salto de nivel

Si tienes problemas con algún nivel de este juego, esta clave te permitirá saltárlo sin ningún problema.

En cualquier momento del juego presiona start para poner pausa e introduce esta secuencia: Izquierda,Y,L,Abajo.

Si la clave fue bien ejecutada la pausa se quitará automáticamente.

Ahora en el momento que quieras saltarte de nivel sólo presiona los



botones select y L al mismo tiempo, entonces verás que la máquina te da la típica puntuación de cuando terminas un nivel y te manda automáticamente al siguiente.

Zool

Zool es un juego bastante largo y sin Password, así que los programadores para no verse muy malos decidieron ponerle una pantalla de level select; para poder tener acceso a ella, tienes que hacer lo siguiente:

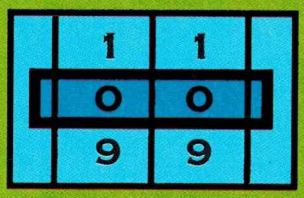
Entra a la pantalla de opciones (si quieres modificarle algo, entra a la pantalla, haz tus cambios, salte de ella y vuelve a entrar) y realiza la siguiente secuencia en el control #1: Abajo,L,R,Abajo,L,Arriba, Abajo,Arriba,R,Arriba, R; una vez que termines de introducir la secuencia presiona y mantén los botones A,B,Arriba y Start un par de veces para comenzar el juego.

Cuando aparezca la pantalla de "get ready" presiona y mantén el botón R, entonces, si introdujiste bien la clave la pantalla cambiará a "select level", ahora sólo con el control cambia los números de nivel y una vez que hayas elegido al que quieras ir presiona start.

King of Dragons

Para obtener 99 créditos

¿Recuerdas que en un número anterior mencionamos lo importante que es pensar como videojugador? Pues esta es una de esas veces que la mente le gana a la máquina. En este truco lo que haces es engañar al programa.



Cuando sólo te queda un crédito tienes que restarte 2. Eso es imposible, pero no si hay un hueco en el programa que no había sido considerado.
¿Has visto los contadores en algunas videocaseteras y grabadoras o en el odómetro (junto al velocímetro) de un automóvil?
Los números que están en UNIDADES van dando la vuelta y cuando a la derecha pasa el 9, jala el siguiente número izquierdo de las DECENAS.
Bueno pues algo similar pasa con estre truco: Tienes sólo un crédito y te quitas 2, lo cual significa que quedas abajo de cero, es decir 99 créditos.

1.-Comienza un juego y termínate dos créditos para que sólo te sobre 1.

2.-Mientras está corriendo el tiempo de "Continue" presiona Start en el segundo control para continuar.

3.-Después presiona Start en el control 1 antes de que se termine el tiempo del "Continue".

4.-Por último selecciona el jugador que quieras en el segundo control y obtendrás la miserable cantidad de 99 créditos.

Fatal Fury 2

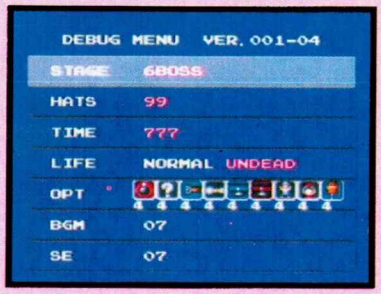
Al aparecer en la pantalla "TAKARA" como se ve en la foto y mientras se escuche la tonalidad ejecuta la siguiente secuencia: B, A, X, Y, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, L, R. Si la ejecutastes correctamente escucharás un "O.K."

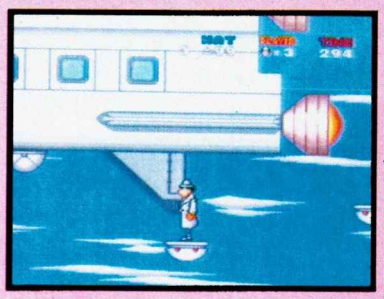
Asi logras que en la pantalla de opciones ya puedas seleccionar el nivel 8 de dificultad.

Inspector Gadget™

En la pantalla del título en el control 1 mantén presionados los botones L, R, B y ejecuta la siguiente secuencia: Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda.
Si lo ejecutaste correctamente el fondo cambiará de color.

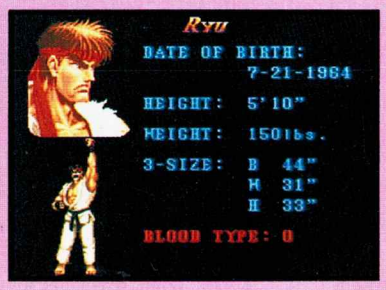
Con esto logras que al comenzar tu juego entres a esta pantalla donde puedes modificar varios datos del juego como el Stage donde quieres comenzar, poderes, tiempo, ser invencible, items, fondos musicales y sonido.





SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Mantén presionados los botones L y R en el control 2 para que aparezcan los profiles continuamente.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Este juego de EA Sports es de los buenos títulos de soccer que salieron para esta temporada. Este juego tiene 3 claves que te pueden servir para hacer los encuentros más interesantes:

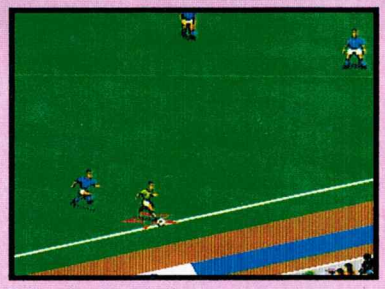
Para poder introducir cualquiera de las 3 claves primero tienes que entrar a la pantalla de opciones, una vez ahí realiza cualquiera de las siguientes secuencias:

SUPER PORTERO

Con esta clave tu portero tiene un nivel de skill de 99 por lo que resulta muy difícil anotarle un gol, la secuencia es:

A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.

PAREDES INVISIBLES



Alrededor del campo aparece una pared invisible tipo futbol rápido que impide que salga la pelota, la secuencia es:

Y, Y, Y, X, A, A, A, B.

CURVE BALL

Cuando des un tiro presionando los botones L ó R la pelota hará extraños movimientos en el aire; la secuencia es:

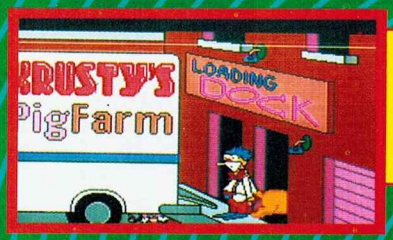
B, A, R, B, Y, L.

Sólo podrás usar una de estas claves a la vez.

INFORMACION SUPERNESESARIA

VIRTUAL BART

El Festival Científico ha llegado a la primaria de Springfield y cada alumno debe presentar un proyecto para buscar una buena calificación; muy seguro de ganar con su proyecto, Bart decide ir a echarle un ojo a los proyectos de sus demás compañeros, descubriendo por ahí un proyecto de Realidad Virtual al que sin dudarlo se ha ofrecido como voluntario sin saber que esto lo hará meterse en serios problemas. El experimento de realidad virtual está dividido en 6 zonas virtuales que Bart deberá completar para poder liberarse con bien de la máquina.

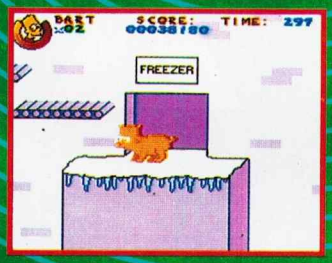


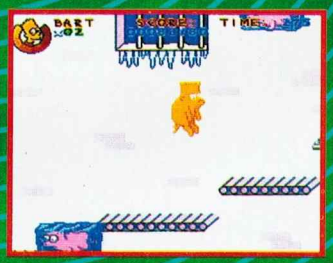
FABRICA DE EMBUTIDOS KRUSTY

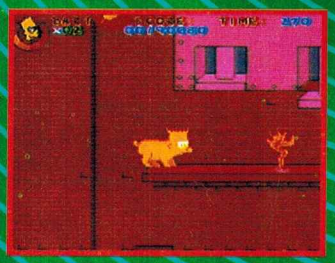
Este nivel se desarrolla en la carnicería de Krusty, y es necesario que Bart rescate a sus compañeros de celda para poder escapar y no caer en las manos, perdón, en el estómago de Homero.

En la primera parte tienes que sacar a los puerquitos de sus celdas, para lo que tendrás que bajar palancas y buscar llaves que se encuentran ocultas por la carnicería cuidando de que no te peguen los payasos o de caer en máquinas que te convertirán en jamón.

Posteriormente llegarás al congelador donde tienes que ir hasta arriba para descongelar a tus amigos, y donde un payaso querrá congelarte.

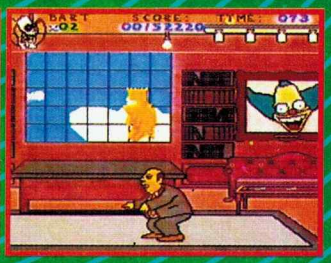




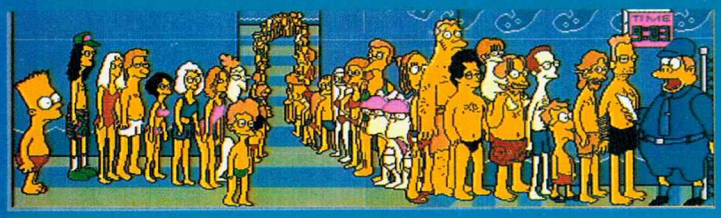


Pero los problemas no terminan, ya que tendrás que pasar por el horno de la carnicería y habrá que tener cuidado del fuego que estará por todas partes y de no dar un paso en falso.

Al salir del horno entrarás a la oficina del fundador donde tendrás que eliminar a 2 ejecutivos usando los libros que caen cuando el presidente de la compañía brinca. Posteriormente tendrás que hacer lo mismo con él.

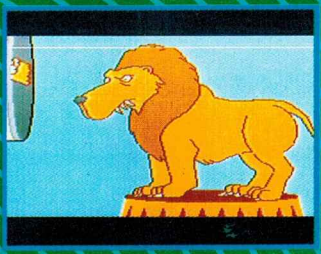


TOBOGAN



Esta escena se desarrolla en un tobogán con bifurcaciones en donde encontrarás varios obstáculos y además tendrás que cambiar de dirección constantemente y elegir el túnel correcto, ya que si no te encontrarás con el gran trasero de Homero que está atorado y no te permitirá pasar.

Sólo podrás equivocarte 2 veces ya que si vuelves a equivocarte te saldrás del túnel y tendrás que volver a empezar.



Durante el camino encontrarás energía, relojes que te aumentan el tiempo y tablas que sirven para que no te bajen energía al chocar.

Pero para que las cosas no sean tan complicadas cada que tengas que cambiar de dirección aparecerá una flecha en la barra, que te indica qué tanto has avanzado, la cual estará del mismo color (ya sea roja, azul o verde) que el túnel que debes tomar.

TIP: El túnel rojo siempre aparece del lado derecho y el azul del izquierdo, así que sólo hay que fijarse de qué lado está el túnel verde.

TIRO AL BLANCO

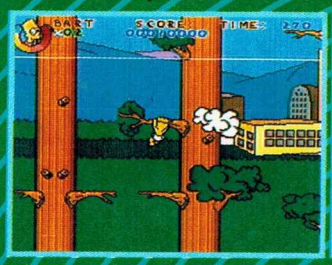
Es el día en que van a tomar la foto en el cuarto grado de la primaria Springfield y Bart ha tramado arrojar tomates a sus compañeros para que la foto sea recordada por siempre, pero para esto debes ayudar a pegarle a todos los alumnos que paseen por la escuela, cuidado que ningún tomate le pegue a alguna persona mayor.

Para que puedas calcular tus tiros aparece una barra que indica el poder de tiro, además puedes tirar a los lados por si alguna victima se te va o si crees que puedes pegarle.
Al haber terminado tu misión, Bart y sus compañeros serán retratados, pero al ver lo ocurrido se decide toma la foto de nuevo, así que Bart no lo permitirá y volverá a atacar.

Ahora con huevos, pero a diferencia de la parte anterior donde las víctimas se movían a los lados, aquí se moverá inclinado haciendo la tarea más difícil. ¿Podrá Bart arruinar de nuevo la foto? eso depende de tu puntería y de que no lo cachen antes.

EL PEQUEÑO BART

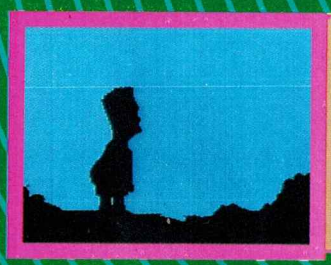
Parece ser que la vida criminal de Bart empezó desde la cuna y cuando Homero todavía tenía pelo.
Aquí tendrás que dirigir a Bart a través de los árboles donde Ardillas y Pájaros te atacan quitándote energía y tirándote de las ramas, pero afortunadamente Bart cuenta con su chupón para vencer a cualquier enemigo que se atreva a ponerse en su camino, además que su pañal le servirá como paracaídas.



Después de haberte columpiado entre los árboles, tendrás que avanzar por el tendedero y tratar de no tocar la ropa; también hay que tener cuidado con los aviones y platillos que viajan amenazadoramente.

Pero aquí no acaba el viaje, ya que Bart tendrá que usar unos globos para continuar, además los problemas aumentan con los perros que atacan al pequeño e "inocente" Bart.

Posteriormente, Bart se hará de un vehículo que no contamina, en el que tendrá que esquivar hoyos y bombas para incendio así como también tendrá que cuidarse de otras carriolas.



MAD BART

EL GUERRERO DE LA CARRETERA

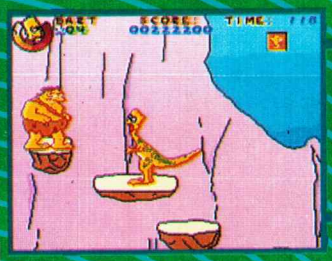
Gracias a que la planta nuclear está siempre bien cuidada por los inspectores de inseguridad (entre ellos Homero), ha ocurrido un desastre nuclear. Ahora Bart se ve en la necesidad de llegar a su casa lo más pronto posible, así que tendrá que viajar en moto, pero el peligro está presente en todas partes, ya sea Otto conduciendo su camión o los chicos malos de Springfield que se divierten molestando a Bart.

Esta escena es muy fácil, ya que cada que elimines a uno de los chicos banda, te darán energía y tanques nitro con lo que saldrás disparado, además cada que pases una marca que indica las millas el tiempo aumentará.

Pero no te confíes porque Otto te puede atropellar los vándalos te torturarán si no llegas pronto a tu casa para reunirte con tu nueva familia.

LA PREHISTORIA

Esta escena se desarrolla a través de varios lugares de la edad de piedra. ahora te toca manejar a un Bartsaurio y tienes que evitar los ataques de otros dinosaurios y de Homero cavernícola que te atacará junto con Barney y Moe.



Elimina a Barney con un rugido.

Durante el desarrollo de este nivel encontrarás items que te darán energía, vidas y el rugido con el que eliminarás fácilmente a tus enemigos..

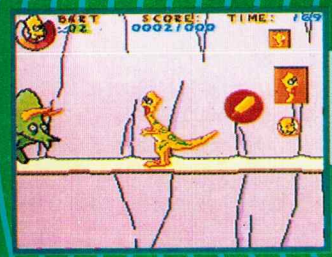
Después de subir por la montaña entrarás a una caverna donde habrá lava que cae junto con piedras mientras vas escalando.

Elimina a Lisa y a Marge para obtener vidas y energía.

El rugido lo consigues hasta la derecha del 2° piso de la primera parte.

Al salir de la primera cueva tendrás que seguir avanzando y escalando por la montaña a través de rocas y peldaños para internarte en otra cueva que está más oscura que la anterior.

Aquí las cosas se ponen difíciles; gotea ácido de las paredes y hay que viajar entre la lava donde una caída es mortal.



Al pasar la lava y después de subir la pendiente, déjate caer en el 1er. hoyo que veas lo más pegado a la derecha que se pueda y encontrarás premios.

Al final de la cueva encontrarás a Mr. Burns y a Smithers que te arrojarán rocas. Aquí ponte como indica la foto y pégale a las rocas con tu cola para que se las regreses a Mr. Burns.

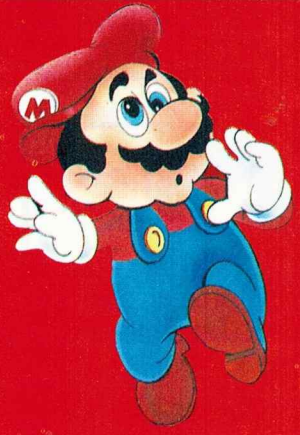
Al salir de la cueva sube al escalón invisible y encontrarás premios.

Ahora estamos en la era glacial y el camino se hace resbaloso, así que tendremos que avanzar con cuidado entre montañas y lagos de hielo para llegar a donde etán Homero y Moe, los cuales te arrojarán rocas y tendrás que tirarlos para llegar al final.

Al llegar al 1er. lago espera por el escalón que sube y baja, trépate en éste y contrarás una vida hasta abajo.

Debajo de donde está Bart hay una vida, sólo súbete al peldaño de abajo.

No hay ninguna duda acerca de que este juego está hecho para esas personas que buscan un juego que les dure, pues el dominar cada una de las escenas lleva muchas horas de práctica y eso puede llevar a que a varios les parezca un juego terriblemente difícil y sin chiste.

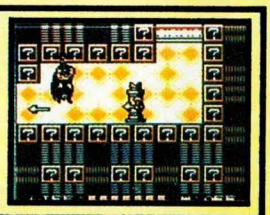


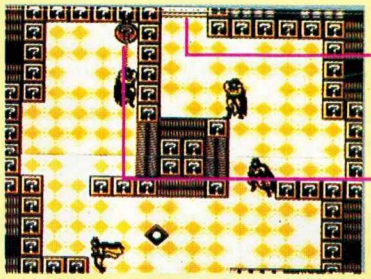
MARIADOS

BATMAN THE ANIMATED SERIES

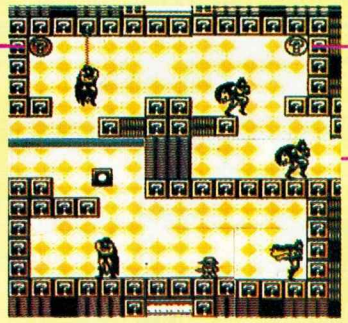
¿Cómo paso el episodio 4? Primero, Batman tiene que llegar al laberinto the "The Ridler". Durante el trayecto caerán bombas en para caídas, las cuales puedes eliminar con el gancho.

Ya adentro, un robot te atacará, así que cuélgate del techo y atácalo cuando esté cerca.

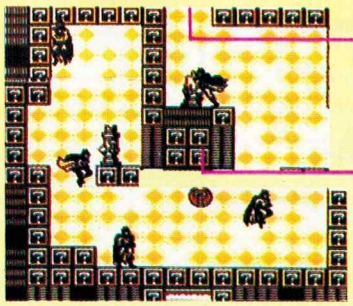




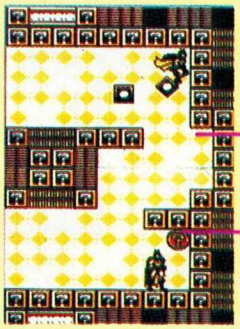
Aquí es donde empieza el laberinto:
1-La siguiente parte es muy fácil; sólo acciona el switch y dirígete a la puerta.



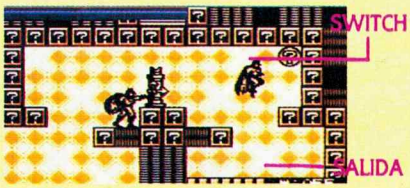
2-En la 2a. parte toma el 2do. switch Puedes vencer a los enemigos con el gancho



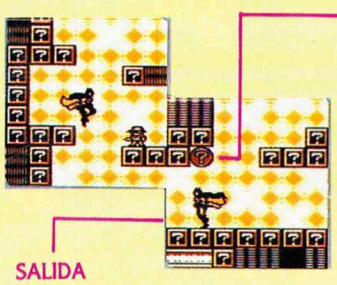
3-El switch que te enviará a la 4a. parte es el de arriba. Sólo elimina al robot que se convierte en cubo, y al robot que está en la salida.



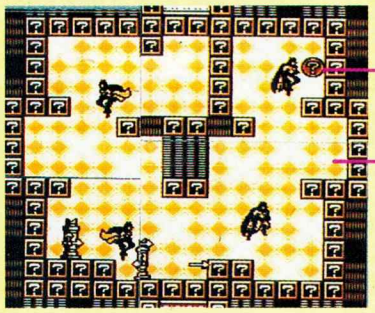
4.-Toma el interruptor de la derecha y dirígete a la salida. Aquí ningún enemigo te molestará



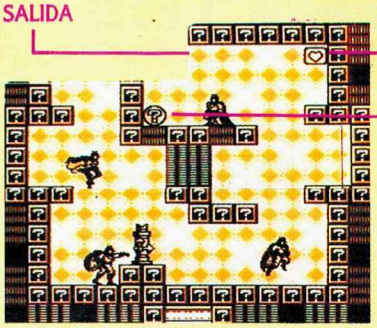
5-Sube y elimina al robot para que puedas alcanzar el switch.



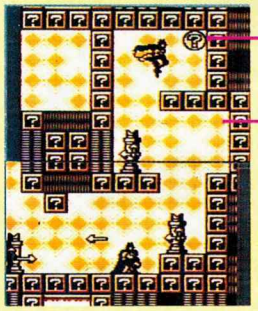
6-Baja y toma el interruptor. Cuídate de los enemigos pequeños. Aquí la salida es hacia abajo.



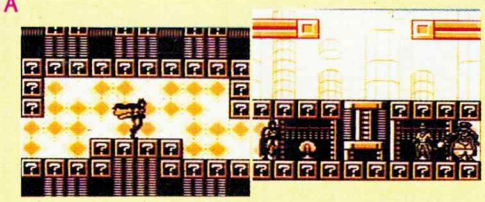
7-Ten cuidado de los enemigos y muévete lo más rápido posible

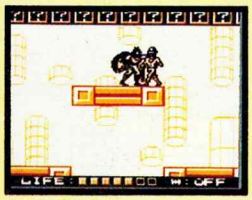


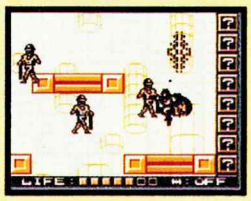
8-Cuídate de los robots de abajo.



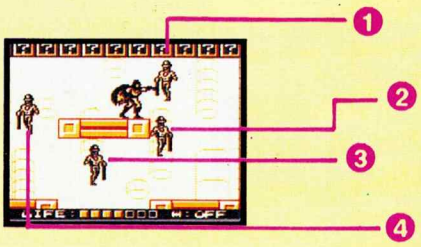
9-Ve hacia la derecha y sube con rapidez pero con cuidado.





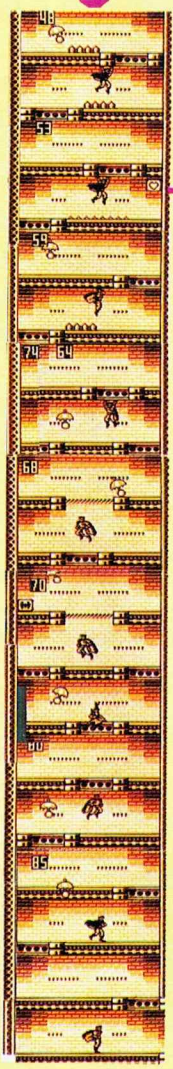


Para eliminar a "The Ridler" sube a donde se encuentre, (de preferencia hasta arriba) y pégale rápido. Elimina a sus sombras, pero no trates de vencer a las 4.



Si el enemigo está arriba te será más fácil eliminar sus sombras. Elimina las sombras 1,2 y 3 en ese orden.

Aquí, ahora manejando a Robin tendrás que ir por el camino que te presentamos abajo. Esta parte es fácil, sólo hay que avanzar sin detenerse. Es importante que llegues con toda tu energía.

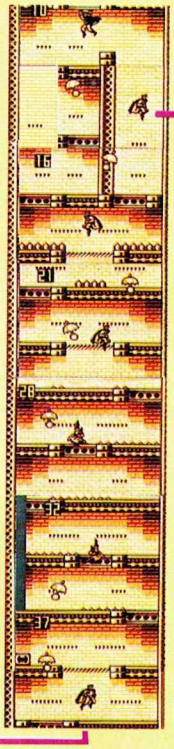


Después tienes que ir subiendo y cuidarte de las bombas y picos que salen, pero sólo tienes 90 segundos, así que fíjate en el mapa y trata de no equivocarte.

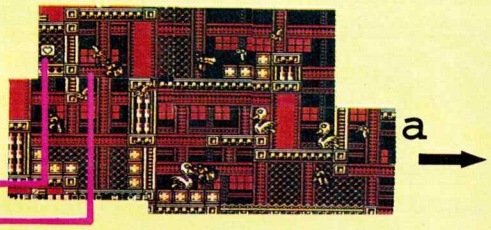
Aquí toma el corazón sólo si vas herido.

NOTA. No tomes las armas que salen, ya que te quitan tiempo y después las podrás conservar.

Aquí ve por el camino de la derecha, es más fácil.



Ya que llegues arriba, Batman entrará en acción, y aquí el camino es más difícil.

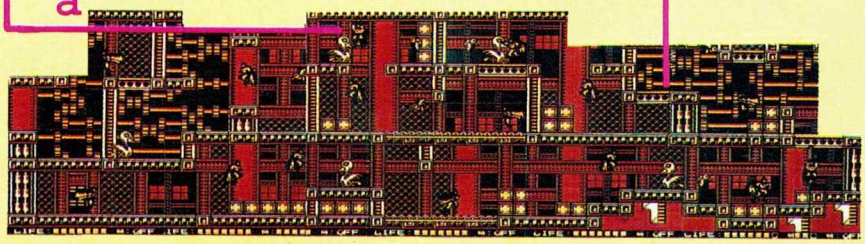


Trata de eliminar rápido a los 3 patos para que puedas esquivar a las aves que bajan.

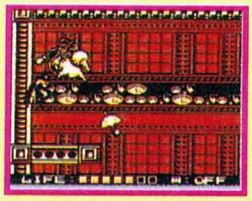
Para tomar este corazón salte y regresa; con esto desaparecerán los pájaros (si es que te estaban persiguiendo), pero ten cuidado, ya que vuelven a aparecer, así que muévete rápido.

Usa tu gancho y cuando el retire el pato bájate y golpéalo.

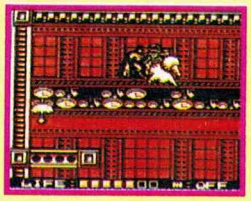
No tomes el arma.

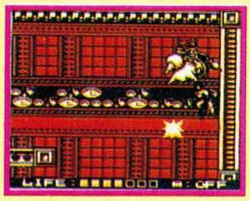


Para derrotar al pingüino:

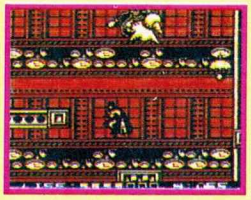


1-Súbete a la barra y pégale al Pingüino.





2-Brinca hacia la derecha y sube por la pared para volverle a pegar al Pingüino.



3-Brinca a la barra desde el escalón y repite la secuencia..

INFORMACION SUPERNESESARIA

WILD GUNS

En un planeta muy lejano al nuestro un par de personas llamadas Clint y Annie han decidido enfrentarse a un poderoso hombre al que todos conocen por el apodo de "The kid". Este sujeto ha explotado a todas las personas del planeta logrando juntar una gran fortuna, pero esto al parecer ya no va a durar mucho pues estas dos personas piensan destruir su diabólico y poderoso imperio, cueste lo que cueste.

Wild Guns es un juego de Natsume con un ligero parecido a varios juegos que se pusieron de moda hace algún tiempo en las Arcadias (Cabal fue el más famoso) donde el personaje debe atacar a todos los rivales que se le aparezcan en cada escenario y a la vez cuidarse de no recibir daño. Este juego es para uno o dos jugadores simultáneos los cuales podrán elegir entre dos personajes.

CLINT ANNIE

Los Protagonistas

Clint es un caza-recompensas famoso en todo el sistema solar; él decide tomar el trabajo que le ofrece Annie porque, además de que es una buena cantidad de dinero la que le ofrece, él también tiene muchas cuentas pendientes con The Kid y sus hombres. Aunque Annie es muy buena con el revólver, él no está muy de acuerdo en ser acompañado por ella (claro, eso es lo que él demuestra pero esos no son sus verdaderos sentimientos).

Al negarse a acceder a los deseos de The Kid la familia de Annie fue secuestrada y eliminada; desde entonces Annie ha practicado día y noche el uso de las armas para asi poder vengarse de The Kid. Aunque ella sabe que es muy buena disparando, ha buscado la ayuda de un famoso caza-recompensas para que juntos se encarguen de darle su merecido a The Kid y a sus secuaces.

Aunque ambos personajes parecen muy distintos entre sí tienen los mismos movimientos, lo cual hace más fácil acostumbrarse al juego aunque escojas diferentes personajes:

BOTON Y

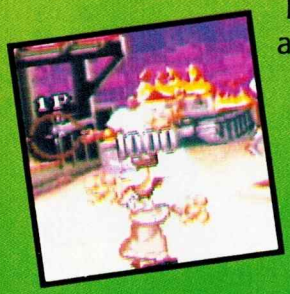
Disparo

Mientras mantengas presionado el botón Y, tu personaje disparará continuamente su arma; mientras estés disparando sólo podrás mover la mira, y tu personaje se quedará quieto en un lugar.

Lazo

Si presionas repetidamente este botón tu personaje comenzará a girar un lazo, el cual arrojará a donde está su mira; cuando ya no presiones más el botón lo arrojarás, con el lazo podrás inmovilizar por algunos instantes a la gran mayoría de tus enemigos.

Ataque de Cerca



En algunas de las escenas aparecerán ocasionalmente unos enemigos en el mismo plano que tú; cuando ellos estén cerca de ti, tu personaje comenzará a parpadear, entonces, al presionar el botón Y, lo golpearás evitando que él te elimine a ti.

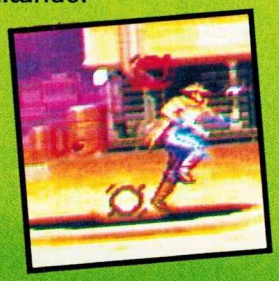
BOTON B

Salto

Al presionar el botón B tu personaje saltará; esto es muy útil para escapar de una gran balacera. El salto lo podrás hacer en el lugar en que estás parado o avanzando hacia la izquierda o derecha.

Doble Salto

Tú puedes dar un salto mayor a lo normal o cambiar de dirección en el aire simplemente presionando de nueva cuenta el botón B al estar saltando.



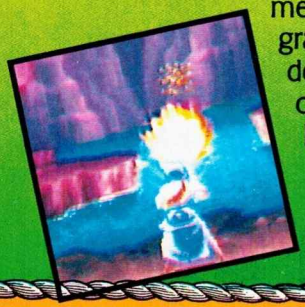
Movimiento especial: Salto Pequeño

Tu personaje puede dar un pequeño salto para escapar de algunos disparos; para eso tienes que presionar el botón Y e inmediatamente el botón B. Este es un movimiento muy bueno que te será de gran utilidad a lo largo del juego.

BOTON X

Bomba

Cuando las cosas se ponen muy difíciles podrás utilizar una bomba; esto causará una gran explosión en la pantalla, que eliminará a los personajes pequeños y dañará gravemente a los enemigos grandes, aunque deberás ser muy cuidadoso al usarlas, pues sólo tienes un número limitado de ellas.



Otras cosas que debes saber antes de empezar

Para evitarte algunos problemas la máquina te ayuda indicándote con pequeños círculos dónde van a dar los disparos de los enemigos; si alguno de ellos está a punto de darle a tu personaje, él te avisará diciéndote: "Look Out", por lo que debes estar muy atento para cuando veas ese mensaje.

Algunos enemigos te arrojarán cartuchos de dinamita que tardarán aproximadamente un segundo en explotar. Si rápidamente te paras sobre ellos y presionas Y recogerás la dinamita y la podrás usar en contra de tus enemigos volviendo a presionar el botón Y (la dinamita la arrojarás hacia donde indique tu mira).

Cuando tengas la suficiente puntería como para darle a las balas de tus enemigos, una línea verde en tu marcador irá creciendo; cuando llegue al máximo serás recompensado con la V-gun, ésta es un arma muy poderosa que también te hace inmune por algunos momentos a cualquier ataque; es muy recomendable para usarla contra los jefes de escena.

Un rápido repaso a tus armas

Al eliminar a algunos enemigos o destruir ciertos robots podrás obtener armas que son más potentes que la que normalmente traes. Además de las armas también serás recompensado con otros premios.

Grenade Gun

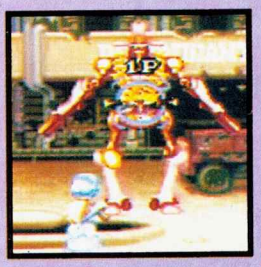
Esta arma te permitirá disparar granadas; esta arma es muy potente pero muy lenta.

Shoot Gun

Un poco menos poderosa que la Ggun pero más rápida; ésta es un arma muy buena en contra de los minijefes que aparecen al final de cada round.

Machine Gun

Aunque no es muy potente ésta es un arma muy rápida; con ella te puedes deshacer fácilmente de los enemigos normales de cada round.



?????

Cuando aparece este logo podrás obtener cualquiera de las 3 armas antes mencionadas al azar, pero si tienes mala suerte te darán un tiracorchos que no daña a nadie.

Y ahora los premios

Cada que obtengas una de éstas, una bomba más se agregará a tu contador.

Bolsa de Dinero: Este premio aumentará tu marcador 500 puntos.

Diamante Café: 1000 puntos más para tu marcador.

Diamante Azul: 1500 puntos más para tu marcador.

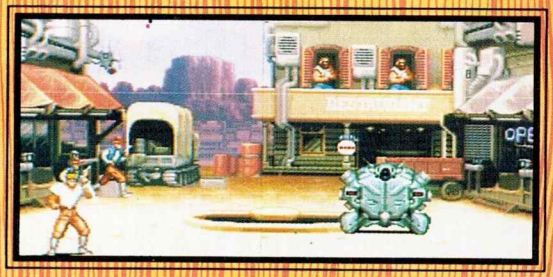
Diamante Rojo: 5000 puntos más para tu marcador.

El largo camino a la guarida de "The Kid"

Antes de poder llegar a su objetivo, Annie y Clint deberán avanzar por 5 escenas dominadas por los hombres de The Kid; la primera es:

Carson City

Esta ciudad es muy conocida por la gente de "The Kid" por su saloon, en el que ellos van a divertirse y a causar unos cuantos destrozos. Debido a que les encanta divertirse en exceso, ésta es una buena oportunidad para tomarlos por sorpresa, aunque tampoco debes llegar muy confiado pues seguramente te ofrecerán resistencia. El jefe final aquí es un gran robot guardián; observa muy bien sus movimientos y cuídate de sus dos formas de ataque, la primera son rondas de misiles que dispara desde su cabeza y la otra es con su gran ametralladora, que tiene en el brazo.



Una vez que hayas completado esta escena, podrás elegir las siguientes 4 como tú quieras; éstas son:

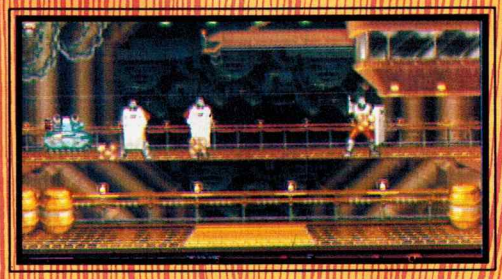
Desolation Canyon

El cañón de la desolación es una pieza clave en las líneas de The Kid, pues esta zona sirve como una especie de refugio para los forajidos, así que es muy importante dirigir un rápido ataque aquí cuando todos están descuidados. Al final de esta escena te enfrentarás con un temible tanque lanzallamas;

cuando te ataque con misiles escapa de ellos como normalmente lo haces; cuando te ataque con su lanzallamas solamente, da un pequeño salto para escapar de él, (se supone que este enemigo no te debe dar mucho problema así que procura ahorrar tus bombas, pues las utilizarás más adelante).

Ammunition Depot

Otro muy importante punto a atacar es el depósito de municiones de los hombres de "The Kid", ya que si no tiene balas obviamente sus defensas serán mucho más débiles. Por la naturaleza del lugar hallarás una muy buena resistencia; aquí el jefe es una esfera que prácticamente no te causará mucho problema, pues sólo tendrás que dispararle y esquivar las balas que te dispare de vez en cuando. De los que sí te tendrás que cuidar un poco más será de los sujetos que aparecen en las orillas, pues no lo piensan mucho para tirotearte.



Si tú eres un buen jugador y logras pasar 2 escenas seguidas sin continuar, la máquina te recompensará dándote oportunidad de probar suerte en un bonus stage; aquí para acumular puntos deberás disparar a las siluetas de "The Kid" que aparecen; entre más de éstas derribes mayor será tu puntuación.

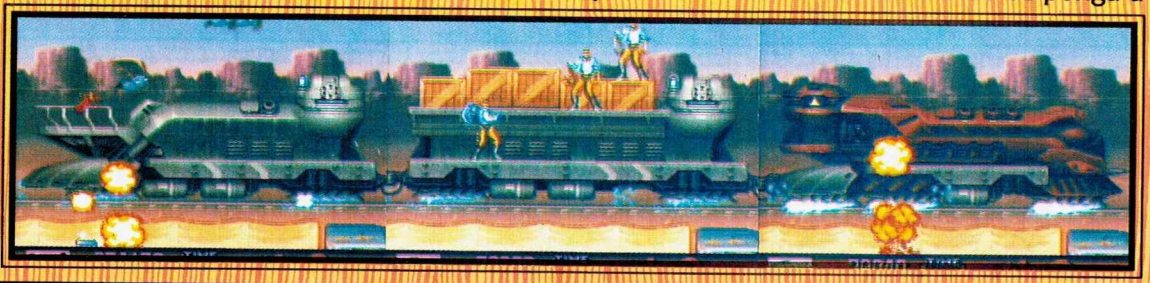
Gold Mine

Esta mina de oro que antes pertenecía a la comunidad en general es una de las principales fuentes de riqueza de "The Kid". Al igual que en el depósito de municiones, las defensas en esta área también serán altas, pués a este sujeto le interesa proteger cada uno de sus mal habidos bienes.

Armored Train

Este poderoso tren armado hasta los dientes es el juguete favorito de The Kid, pues le sirve para transportar sus riquezas, armas y todo lo que el quiera, con la seguridad de que llegará rápido y seguro (muy seguro).

A diferencia de las demás escenas, que se componen de 2 escenarios y un jefe, ésta es sólo un escenario (pero muy largo) donde debes dar cacería al tren y destruirlo para después enfrentarte al jefe que es un sujeto en un cohete. A él dispárale mientras esté en el aire, pero ten mucho cuidado cuando se ponga a tu nivel, pues intentará atacarte con un cuchillo; lo mejor aquí es saltarlo.



Final Fight

Vaya, esta escena tiene nombre de juego de Capcom, pero sólo es para avisarte que tu batalla contra The Kid se acerca. Para poder enfrentarte a él tendrás que entrar a su fortaleza flotante, en la que tiene guardadas todas sus riquezas; creemos que sobra decir que antes de enfrentarte al mismísimo The Kid tendrás que luchar contra enemigos muy difíciles (y muchos).

Un punto para lograr un mejor marcador

Mientras tengas presionado el botón Y dispararás constantemente pero tu personaje no se podrá mover. Sin embargo, si logras eliminar a varios personajes sin moverte de tu lugar (o sea, sin dejar de presionar Y) tus puntos se comenzarán a multiplicar x2, x3, x4 y x5 como máximo). Esto te ayudará a lograr un mejor marcador cosa importante porque cada 100 000 puntos te dan una vida extra.

Tal vez parezcamos un poco favoritistas, pero algo que tienen los juegos de Natsume es el famoso "no se qué" que nos llama la atención.
Aunque el modo de juego no sea 100% original ellos le han agregado muchos detalles muy buenos; la música, los gráficos y la movilidad son muy buenos, (Natsume siempre ha destacado en estos 3 aspectos y no es la primera vez que lo decimos); la dificultad es muy buena cuando juega una sola persona ya que en 2p el juego se vuelve un poco más difícil.

Aprovechando todos los recursos a su alcance para detenerte, los hombres de "The Kid" reprogramarán una inmensa máquina excavadora para usarla en tu contra. Para destruirla deberás dispararle en el punto verde que tiene en la frente, pero deberás tener especial cuidado cuando te ataque con sus brazos o mueva su "caparazón" pues te disparará.

LOS RECORDS

ALADDIN
RAMON SOTO CAMPOS
EUNICE FRIAS BELTRAN
VICTOR HUGO TELLEZ HERRERA
BATMAN RETURNS
ALEJANDRO SORROZA TEJADA
ROLANDO DAVID MUÑOZ
MIGUEL ANGEL LONA P.
BART´S NIGHTMARE
EUNICE FRIAS BELTRAN
BIGFOOT
ROLANDO DAVID MUÑOZ
BUBSY
ROLANDO DAVID MUÑOZ
CASTLEVANIA IV
IVAN PALOMEQUE DE LA CRUZ
CLAY FIGHTER
ROLANDO DAVID MUÑOZ
CONTRA
ROLANDO DAVID MUÑOZ
DOUBLE DRAGON
ULISES FLORES LAMBAREN
D.V. RALLY
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ANDRES VILLALBA PALAN
EQUINOX
JOSUE ARROYO SALCEDO
FATAL FURY
ZAGA-REX-PHOENIX
FINAL FANTASY II
GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO
GOAL 2
VLADIMIR BOSH PEÑA R.

HOOK
DANIEL A. GONZALEZ ACEVEDO
CHAVEZ
VICTOR HUGO TELLEZ HERRERA
JOSE LUIS ROJAS CALDERON
ROLANDO DAVID MUÑOZ
JURASSIC PARK
ANDRES VILLALBA PALAN
ARTURO BERNI RODRIGUEZ
PINK GOES TO HOLLYWOOD
ANDRES VILLALBA PALAN
MARIO IS MISSING
ANDRES VILLALBA PALAN
MARIO PAINT
GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO
MEGA MAN
ARTURO BERNI RODRIGUEZ
MEGA MAN 2,3,4,5
ROLANDO DAVID MUÑOZ
MEGA MAN X
IVAN PALOMEQUE DE LA CRUZ
ROLANDO DAVID MUÑOZ
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
METROID 2
CARLOS ALBERTO GARRIDO
MORTAL KOMBAT
EUNICE FRIAS BELTRAN
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
PEDRO G. OGERVIDES
RODRIGO DE LA SOTA BLACIO
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
ANDRES VILLALBA PALAN

NBA JAM
JONATHAN MENESES GARCIA
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
ALBERTO ARIAS B.
LORENZO GRAJALES FRIDSTEIN
EDGAR CARRILLO MENDOZA
RODRIGO MARTINEZ MACIAS
DANIEL A. GONZALEZ ACEVEDO
ABRAHAM PARTIDA GODINEZ
NIGEL MANSELL'S
ALBERTO ARIAS B.
ROYAL RUMBLE
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
SECRET OF MANA
JESUS ZHU JIM
GILBERTO ZHU JIM
GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO
SUPER STREET FIGHTER II
PATRICIA Y SERGIO LOPEZ LOPEZ
MA. ISABEL MORENO RODRIGUEZ
STREET FIGHTER II TURBO
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
RAFAEL VALDEZ OLIVER
LEON GUILLERMO RAMOS S.
EUNICE FRIAS BELTRAN
VICTOR HUGO TELLEZ HERRERA
ZAGA-REX-PHOENIX
MIGUEL ANGEL LONA P.
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
HECTOR ORTIZ O'MEFFY O'CAT
THE LEGEND OF ZELDA
ROLANDO DAVID MUÑOZ

SUPER GOAL!
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ZAGA-REX-PHOENIX
SUNSET RAIDERS
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ZAGA-REX-PHOENIX
SUPER MARIO ALL STARS
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
IVAN PALOMEQUE DE LA CRUZ
SUPER MARIO BROS. 1 Y 2
ROLANDO DAVID MUÑOZ
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS. 3
ROLANDO DAVID MUÑOZ
MIGUEL ANGEL LONA P.
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
SUPER MARIO KART
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
FERNANDO JIM SILVA
LUIS FERNANDO FLORES TAPIA
SUPER MARIO WORLD
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ZAGA-REX-PHOENIX
ANDRES VILLALBA PALAN
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
MIGUEL ANGEL LONA P.
SUPER METROID
VICTOR HUGO TELLEZ HERRERA
GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO
ZAGA-REX-PHOENIX

SUPER STAR WARS
VLADIMIR BOSH PEÑA R.
TAZ-MANIA
ANDRES VILLALBA PALAN
THE FLINTSTONES
CARLOS Y ERNESTO CRUZ GARCIA
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
SIMPSONS
ARTURO BERNI RODRIGUEZ
TINY TOONS
JUAN PABLO FLORES MONTIEL
CARLOS Y ERNESTO CRUZ GARCIA
ANDRES VILLALBA PALAN
T.M.N.T. II
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
T.M.N.T. III
RAFAEL TADEO M. RODRIGUEZ
T.M.N.T. IV
RAMON SOTO CAMPOS
ANDRES VILLALBA PALAN
LUIS A. LOPEZ MAGAÑA
T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
GUSTAVO VIEYRA ESCOBEDO
ZAGA-REX-PHOENIX
TOP GEAR 1, 2
IVAN PALOMEQUE DE LA CRUZ
RAMON SOTO CAMPOS
WORLD HEROES
ROLANDO DAVID MUÑOZ
YOSHI'S SAFARI
ANDRES VILLALBA PALAN

COLABORARON:

ISRAEL ROJAS L.
FAUSTO ARROYO SOSA
EDUARDO ARANDA H.
JESUS CAMPOS
AMIL KAREEN ABDUL
JORGE ARMANDO CRUZ
RENE AGUILAR C.
SERGIO A. VALLES D.
FERNANDO CEDEÑO Z.
P. M. Y LUIS ANGEL
FRANCISCO CONCHA L.
GABRIEL HERNANDEZ G.
ARTHUR E IVAN

AGRADECEMOS A:

DRACU
GASTON LEON A.
J. EMMANUEL ROMERO
MT2A
ALEJANDRO SORROZA
APROZT
GUILLERMO CHAVEZ R.
JOEL P. MUÑOZ
ALDO SOTO H.
CESAR VILLASEÑOR
ZOR
LUIS A. ALVAREZ
F. JAVIER ALVAREZ J.
LUIS FERNANDO
MARCO A. GALLARDO
HECTOR A. COLIN
GERMAN QUESADA A.
JOSE E. INTI LOZANO
CARLOS F. PEREZ O.
G. F. P. (GABE)
ENRIQUE CHAVEZ
RUBEN A. PACHECO
HEBERTO G. S.
MIGUEL S. CASTRO
VICTOR M. MARTINEZ G.
IMAGEN ALAVEZ
F. JAVIER MARTINEZ MALO
ERIC S. MONTOYA
E-6,5
AFRODITA DE PISCIS
JOSE DE J. SIERRA
J. MANUEL FLORES
ALFREDO TRUJILLO
JUAN DE DIOS GUEVARA
EL MUCHACHO DEL MAÑANA
JORGE A. CRUZ T.
RICARDO RIOS S.
MISAEL AVENDAÑO
GRECO
ESTRATOSFERICO
FRANCISCO ADUNA L.
?????
ARTURO CRISPIN T.

JOSE R. DELGADO C.
JOEL RODRIGUEZ LLERENAS
CACHETES DE PERRO
ARTHUR CUM 112-26
J. LUIS CONSTANTINO
LIO
M. ANTONIO OVIEDO D.
RAINIER FONSECA S.
RAUL MARTINEZ CASTILLO
DANIEL (GOYCO)
DANIEL G. GALLEGAS
PEDRO M. VAQUERO T.
DAVID A. CUEVAS
GERARDO M. ZARATE
JESUS A. RIVERA M.
J. CARLOS ARAMBURO
JAVIER UGALDE Z.
ERNESTO VIDAL C.
EDUARDO J. MARTINEZ
ISRAEL RUIZ ROMERO
JESUS O. MARTINEZ
RAYMUNDO I. FLORES
AGENTE PAY
TRIFUERZA
L. JAVIER MARTINEZ
ALFONSO S. BERNAL
"CAL"
JESUS HERRERA Q.
ARTURO HINOJOSA R.
DANIEL JESUS VALTIERRA
AIR & VAX
RICARDO MARAVELES R.
EDUARDO ARANDA H.
FELIPE ESPINOZA NAVA
JESUS REYES H.
FEDERICO RODRIGUEZ R.
ANUAR J. LEZAMA
JAHA
JACOBO BERRA L.
FAUSTO VALTIERRA P.
ROBERTO CHANG C.
ABRAHAM C. MILLAN
ALEJANDRO MAZA P.
ERNESTO I. CERVANTES
ROLANDO CERDA C.
ERNESTO SANTILLAN L.
IVAN HERNANDEZ C.
JUAN EDUARDO PADILLA
JESUS MOISES CUEVAS
FERNANDO OJEDA M.
LUIS A. SARABIA R.
G.C.O.L.
EMANUEL ZAMORA H.
FELIX AUDIRAC C.
J. EDUARDO PORTILLO
M.A.
FOX
LUIS M. RINCON B.
EDGAR ANDREI CASTRO
EQUIPO MRJ
AARON AZUA PEREZ
ISAAC PLANCARTE M.
DIEGO ARMANDO ALVAREZ
JESUS CAMPOS R.

JUAN A. GALLARDO
JORGE GARCIA E.
RENE A. LOPEZ
CESAR A. ESPARZA
JESUS S. PEÑA
NESTOR V. RAMOS
RENE AGUILAR C.
872 .T26 THE JUGGLER
RICARDO RETAMOZA G.
HUGO A. SANCHEZ
DIE
SERGIO ALBERTO VALLES
OMAR RAYON VEGA
ERNESTO MENDOZA C.
JOSE M. DE LA PAZ
PEDRO MARIO NARVAEZ
MARCO POLO ORTEGA
JUAN F. GARCIA
HNOS. RODRIGUEZ LOPEZ
GERARDO DIAZ A.
JOSE LUIS BARAJAS
JUAN FCO. MORALES
ROBERTO PEREZ TORRES
M. ORLANDO CONTRERAS
ADRIAN GONZALEZ M.
ROSALIA MORALES A.
IRERI JAQUELINE ROJAS M.
LUIS PABLO MORALES A.
EDGAR JAZZIEL SORIA G.
SALVADOR ALEJANDRO A.
MIRIAM GABRIELA SANCHEZ
RICHI SALVADOR TALAVERA
A. ENOC MAZA P.
JESUS GONZALEZ L.
JOSE LUIS CARDENAS
FELIPE, CITLI Y ROSITA
ERNESTO ISRAEL CERVANTES
MISTERIOSO Y SU SECRE PEGASSO
OMAR RAMOS
CARLOS HERMIDA
DANIEL BERENGUEL
JULIO F. ORTIZ
OSCAR AGUILAR B.
LUIS A. MUÑOZ BURGOS
MAI
JORGE "FLACO" TRS
EL TRABALENGUAS
R.G.M.
MARITZA ROSALES
X-WING
JORGE A. ALBA H.
ALEJANDRO VILLALOBOS
ENRIQUE MALDONADO
ENRIQUE Y MARCOS GIL
HUMBERTO WEBBERT
ANGEL A. COHE N.
RAMIRO GONZALEZ
DANIEL RAMIREZ
AXEL 2001 MOWAIK
VICTOR H. CORTES T.
HECTOR O. GRIJALVA M.
OSWALDO SANTOYO
RAFAEL ALVAREZ
LORS

DIEGO ARMANDO ALVAREZ
JUAN MANUEL DE LA TORRE
DOB "EL MONSTRUO DEL LAGO NES"
ANALYA, RENE AMADOR
JOSE A. CAZARES "EL BUENO"
SIDER
SERGIO A. PEREZ P.
MARIO A MORALES N.
LUIS DAVID MARTINEZ
JUAN PABLO ORTIZ
HORACIO PEREZ V.
CARLOS G. MENDOZA
ERNESTO MENDOZA CRUZ
JOSE M. DE LA PAZ M.
K.R.D.
MARCO P. ORTEGA DE LIRA
MARCO A. GUZMAN MARTINEZ
EDUDARDO CELAYA D.
FRANCISCO Q.M.
JORGE A. VERGARA
ENRIQUE GARCIA NIEVA
VIRGILIO A. GUTIERREZ GARCIA
LUIS A. PEÑA D.
FRANCISCO VALADEZ J.
CARLOS ORREGO DIAZ
DANIEL JIMENEZ T.
RAMON OSEGUERA
JUAN CARLOS CONTRERAS
VICTOR R. PEREZ R.
ISAAC F. CARDENAS T.
ISMAEL SERENO A.
ANGEL OROZCO H.
SERGIO ESPINOZA M.
CHRISTIAN TREJO G.
ADAN FCO. ROJAS Z.
JOSE JESUS MORA T.
JESUS DIAZ MASO
GOBLIN
MANUEL ALEX ORRANTIA
ISAURO ISMAEL LUNA
ALBERTO M.T. DIVICINO
GABRIEL HERNANDEZ G.
JORGE ALEJANDRO PINTO
ALONSO A. HERNANDEZ S.
JUAN DUEÑAS T.
JHONNATAN ZAMORA
OMAR MORALEZ ORTIZ
CESAR R. SAINZ
J. ANTONIO CENOBIO
ZHANG JIN YAO
JUAN PABLO GONZALEZ
ISAAC MONTES DE OCA
J. DE JESUS CASTRO C.
G.V.R.
DANIEL PALACIOS F.
XYX
SYX.J.C.R.
HECTOR FAVIO FARIAS
OSWALDO ARIAS M.
JESUS OCTAVIO ACOSTA
J. GENARO ALDANA
ARTURO PATIÑO ORTIZ
JESUS SOTELO B.
JOSE SOTERO C.

C. ANDRES GALLEGOS R.
CARLOS A. VILLANUEVA
FERNANDO RAFAEL GONZALEZ
ALEC AVILA MEDINA
B.A.D.
MIGUEL ARIEL UNZAGA
AARON MEZA M.
RAUL SAMPEDRO
ABRAHAM VALDEZ T.
ALEJANDRO GIRON
PEDRO JESUS
CATC
H. MAURICIO RAMOS
HUGO SANCHEZ AYALA
J. ANTONIO CRUZ S.
JESUS R. GUTIERREZ
F. JAVIER MARTINEZ E.
FERNANDO NUNGARAY
ALEJANDRO CARMONA
OSCAR R. DE LEON
AVS/JVS
VICTOR G. FLORES E.
GENARO GRANADOS G.
HASSAN
ARMANDO RUIZ G.
MIGUEL A. GALAVIZ
MIGUEL RIZO R.
RICARDO C.R.
J. LUIS ENRIQUEZ D.
JOSE LUIS CAMPERO
EDGAR O. SANTA ANA
ANDRES BARRIGA
MARIO A. MORALES N.
CARLOS CANO A.

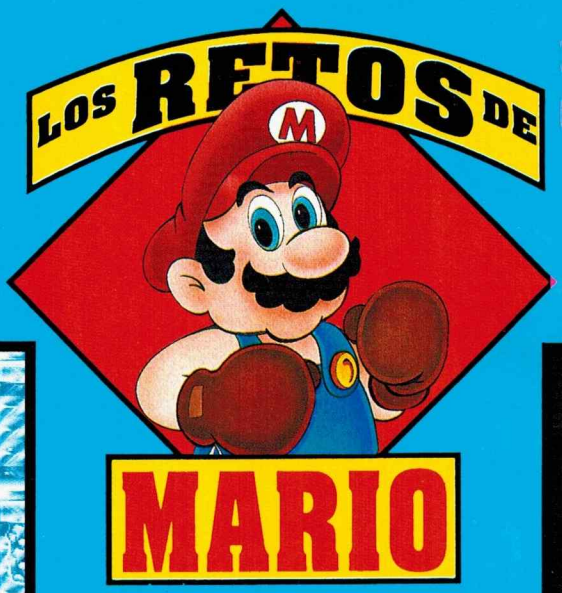
CONTESTAMOS A:

E. T.
J. ANTONIO GONZALEZ D.
OSCAR R. RAMIREZ O.
CARLOS A. RAMIREZ O.
CLUB TECHNOGAMES
SUSANA OROPEZA
MR. NES
MISAEL V. MONTES DE OCA
MAURICIO ESPINOZA
ARMAGGON
MAC
EAMC #1
ARJUN YAÑEZ L.
GONZALO VILLEGAS
JAVIER UGALDE Z.
JORGE ARMANDO CRUZ
JUAN CARLOS BALDWIN (SLASH)
JORGE A. VARELA M.
MARTIN ISRAEL ZUÑIGA
DIEGO Y OSCAR BALADES
872.T26 THE JUGGLER
JESUS GONZALEZ LUNA
FEDERICO S. GARCIA
EDGARDO SANCHEZ Z.
CARLOS ALONSO M.

JOSE CRUZ AGUIRRE
ROBERTO CARLOS V. TAVERA
JULIO GARCIA H.
ANGEL GONZALEZ
VICTOR HUGO CORTES
MARIO A. MARIÑELARENA
M. ANTONIO R. GALICIA
GAME MANIACS
X PERSONA
VIDEO TRAUMADO
J. ARTURO VERGARA "THE ARCADE"
ALDO CRISTIAN C. RUIZ
MARCELO DE LA GARZAVIEJO
EDWIN BANDALA Y.
FELIPE, CITLI Y ROSITA
BAMBU
SERGIO REYES CHAVEZ
JUAN EDUARDO PADILLA
ANTONIO HERNANDEZ C.
MARIO E. CARRILLO R.
J. ISRAEL GONZALEZ
ROBERTO C. VILLAGRAVA
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
MAGNUS
ALEJANDRO SOBREVILLA
REX
GILDARDO AGUILAR S.
FELIX DAVILA R.
RAFAEL LARA G.
DIEGO MARTINEZ NEGRETE
S. C. C.
ANTONIO SANCHEZ B.
R. H. C. E.
GERARDO G.B.
ADOLFO R. MARQUEZ R.
FELIPE GARCIA
HNOS. RODRIGUEZ LOPEZ
GERARDO R. DIAZ ANGELES
FERNANDO CABRERA G.
GABRIEL FLORES CAMPOS
GABRIEL I. GASTELUM M.
ARTHUR C. U. M.
JOSE J. MARTINEZ SALINAS
J. V. T. BAÑUELOS
HECTOR I. CARRERA R.
ADRIEL ALEJANDRO LEON
EDUARDO GONZALEZ
LIBERTAD 102
PABLO E. MACHOCA S.
ARTURO URREA ONTIVEROS
BIENVENIDA G. PRO
JAIME A. ZARAGOZA
ISRAEL ROJAS
JAIR DE JESUS SANCHEZ
HECTOR A. SAUCEDO T.
JUAN A. RAMOS
JUAN PABLO SANCHEZ
TENOCH MENESES
MOISES CANIZAL M.
MARCO FERNANDEZ
EDGAR PEREZ R.
JOEL P. MUÑOZ
DANIEL QUIÑONES

071 SUPER ADVENTURE ISLAND II

¿De qué color es el hélicoptero en el que vuela Master Higgins y Tina al terminar el juego?



072 WORLD HEROES 2

Para este Reto deberás enviarnos una foto de la pantalla de Score Final (después de que corre el Staff) con tu récord más alto en el nivel 5 o mayor y sin continuar (los dos últimos digitos de tu score deberán ser ceros) con cualquier personaje que no sea Neo Geegus o Dio; los 5 mejores scores se llevarán un paquete promocional,cortesía de Takara.

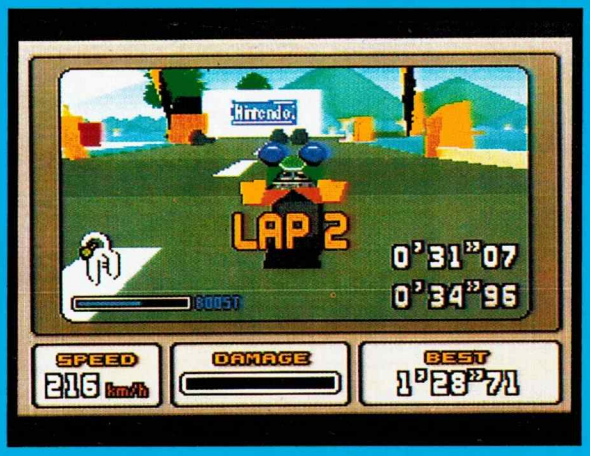
Envíanos tus respuestas a Los Retos de Mario a:
Club Nintendo, sección "Los Retos de Mario". Pestalozzi # 838, Col. Del Valle, C.P. 03100 México D.F.

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

067 TETRIS (GB)

En este reto debías mandarnos la foto del nivel más difícil que hayas terminado en Modo B.

JESUS O. PALOMEQUE ALCAZAR	LEVEL 9❤	HIGH 1
GABRIEL FLORES CAMPOS	LEVEL 4❤	HIGH 5
EDUARDO TENE HERNANDEZ	LEVEL 2❤	HIGH 3
MARTHA PATRICIA LOPEZ	LEVEL 1❤	HIGH 5
EDMUNDO VALLEJO	LEVEL 1❤	HIGH 5
GRACIANO HERNANDEZ	LEVEL 0❤	HIGH 2



068 stunt race fx

Aquí debías enviarnos la foto de tu mejor Récord en el modo de Free Trax de la pista Easy Ride.

ANTONIO TORAL	1'23"95
RAFAEL ROJAS HERNANDEZ "YUU"	1'27"19
ESTEBAN FLORES ZENTENO	1'27"88
RAUL BARCENAS S. "RUY"	1'28"30
HERIBERTO JACQUES CAMARENA	1'29"76
QUETZALCOATL RIVERA SANCHEZ	1'31"45

Bien, seguramente para estas fechas ya habrás podido conocer y jugar este nuevo juego Arcadia de Capcom y del cual ya hemos hablado anteriormente, pero desde que el anterior reportaje se hizo con una "placa de prueba" (en números posteriores te explicaremos qué onda con estas versiones) había muchas opciones que todavía no le eran programadas y que aparecieron hasta la versión definitiva; a continuación te enlistaremos estas opciones así como unos movimientos que no vimos en nuestro anterior número.

VELOCIDADES AJUSTABLES

Una opción heredada del SSFII Turbo a este juego es la posibilidad de escoger entre 3 diferentes velocidades, pero en algunas placas verás que las velocidades pueden estar fijas, pues esta característica puede ser movida según como programe la máquina el operador.

REGULACION

Con la polémica que se desató el año pasado alrededor de la violencia en los videojuegos, esta placa tiene una opción para que el juego sea programado dentro o fuera de la regulación.

Esto no es gran cosa pues el juego no sufre grandes cambios; solamente la sangre es alterada en su color (morada con la regulación y roja sin ella), además de que sin la regulación Bishamon podrá partir a sus enemigos utilizando ciertos ataques.

DEFENSAS EN EL AIRE

Otra nueva opción que es bastante interesante es la posibilidad de poder usar la defensa mientras estás saltando; para que la ejecutes simplemente no deberás haber utilizado ningún ataque cuando hayas saltado y hacer el control hacia atrás. Esto te podrá salvar de muchos ataques inminentes.

RECUPERACION DE LANCES

Cuando un enemigo te lance o te quiera aplicar una llave tú te podrás recuperar de este movimiento si mueves rápidamente el control y presionas varios botones a la vez.

MARCADOR DE GOLPES

También otra opción "de la familia" es el marcador de golpes hechos en un combo; eso te servirá para hacer sentir mal a tu rival si le aplicaste un combo masivo, además de que también verás la puntuación que recibiras por ese movimiento.

LUCHA DE PODERES

Olvídate de esa típica escena de esta clase de juegos donde ambos rivales se iban a una orilla de la pantalla y desde ahí se la pasaban arrojándose poderes por algunos segundos sin hacerse el menor daño, ahora en Dark Stalkers cada que dos personajes se lancen un poder, alguno de los dos se desmaterializará al chocar con el poder, y uno de ellos podrá llegar a su objetivo. Esta opción está controlada al azar por la máquina, así que uno nunca estará seguro de cuál será el poder triunfador, pero de una cosa puedes estar seguro: que los poderes que se lancen con la línea de poder especial seguramente tendrán la preferencia.

PODERES ESPECIALES

Además de servir para darle mayor potencia a los poderes normales, al llenar la línea "Special" cada personaje podrá usar algunas técnicas secretas, las cuales necesitan cierta combinación de palanca y botones para poder realizarlas. Estas técnicas secretas podrán causar mucho daño a tu rival si se las logras aplicar.

A continuación veremos algunos de los movimientos que no incluímos en nuestro anterior número:

De este personaje se dijo casi todo en nuestro reporte anterior, sólo se le agregó un movimiento más en la versión definitiva.

Spining Vampire Dive

Giro al control 360° en dirección de las manecillas del reloj + *Cualquier Puño.*

Victor

El gran monstruo Frankestein tiene un muy buen alcance y devastadores poderes y golpes.

Mega Kick

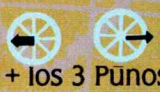
+ Patada

Electric Punch ó Kick

Sólo presiona y mantén el botón de golpe fuerte o Patada fuerte también.

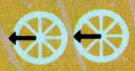
Triple Electric Punch

Cuando llenes la línea del "Special" marca:



+ los 3 Puños

Retreat

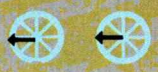


Lord Raptor

Nuestro mañoso y escurridizo amigo, el zombie Lord Raptor, tiene una gran gama de movimientos de retirada y ataques sorpresa.

Air Escape

En el aire marca:



Rib Attack o Super Cutter

+ Puño o Patada

Cómo funciona el Habalt Gate,:
El habalth gate es un buen sistema de teletransportación que te lleva a un lugar específico dependiendo el botón que uses.

Atrás de tu oponente + Patada Fuerte

Habalth Gate

En tu misma posición + Patada Media

Si tu enemigo se encuentra a tu lado izquierdo sólo se invierten las funciones de las patadas débil y fuerte.

Atrás de tu posición + Patada Débil

Felicia

Esta extraordinariamente bella mujer tiene un gran arsenal de ataques que la ponen dentro del grupo de mujeres bellas pero peligrosas, ¡guau! (perdón, ¡Miau!)

Straight Scratch Extra Hits

Una vez que tu Straight Scratch haya hecho contacto podrás golpear varias veces extra a tu rival si presionas de nueva cuenta el botón de puño.

Rotaive Scratch Extra Hits

Al igual que en el golpe anterior presiona el botón de puño para dar algunos ataques extra. Es muy recomendable que lo hagas cuando estés en lo más elevado del movimiento.

Rolling Scratch

Cerca de tu enemigo haz: ↘ ↓ ↙ ← + Patada

Rushing Punch o Kick

→ → + Puño o Patada

Sasquatch

Nuestro gran amigo no recibió mayor ayuda de la que ya tenía, sólo un par de movimientos. Cuando llenes la línea del "Special" marca:

Mega Freeze Breath

↙ ↓ ↘ → + Los 3 botones de Puño

Big Foot Attacks

→ → + Puño o Patada

Jon Talbain

Este rápido peleador lobo recibió otros movimientos nuevos que se suman a los que ya tenía.

Air Bistragh

En el aire marca

↓ ↙ ← + Puño

Running Kick ó Bite

→ → + Patada ó Puño

Great Bistragh

Cuando llenes el marcador special marca:

← ↙ ↓ ↘ → + Puño

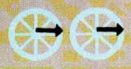
Bishamon

El Samurai fantasma tiene un largo rango de ataque gracias a su espada, y ésta es una ventaja muy importante que debe aprovechar cualquiera que quiera dominar a este personaje.

Low Samurai Cut

+ Patada

Hi y Low Samurai Attack

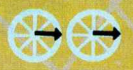


+ Puño o Patada

Retreat Attacks

+ Puño o Patada

Dashing Attacks



+ Puño o Patada

Rikuo

Este extraño ser entra dentro de la categoría de los escurridizos también, aunque éste no lo es tanto como Lord Raptor pues tiene bastantes movimientos de ataque.

Double Knee

Cerca del rival marca:

+ Puño

Double Smash

Cerca del rival marca:

+ Patada

Great Splash

Cuando tu linea de "Special" se encuentre al máximo, marca:

+ Los 3 botones de Puño

Una característica importante de este golpe es que lo puedes activar a diferentes distancias, pues al ejecutarlo sólo aparece una pequeña línea de agua que puedes explotar con sólo presionar de nuevo cualquier botón de ataque.

Morrigan

Una de las "bellas" de los Dark Stalkers tiene algunos movimientos nuevos que la hacen todavía más peligrosa en un rango corto.

Rocket Smasher

Cerca de tu enemigo haz: → ↘ ↓ ↙ ← + Puño

Rushing Spikes o Rushing Kick

→ → + Puño o Patada

Anakaris

Anakaris es un personaje tan lento que Zangief; con ambas piernas fracturadas podría ganarle en unas carreritas fácilmente, pero su falta de velocidad ha sido compensada.

Anakaris puede mantenerse en el aire por algunos segundos o brincar varias veces en su misma posición, hacia adelante, atrás o mezclando las 3, lo que le da un superior ataque aéreo y terrestre al mismo tiempo.

Mega Smashers

→ → + Puño o Patada

Una vez que hayas terminado con los demás Dark Stalkers te las tendrás que ver con un par de jefes que te esperan para derrotarlos y demostrar que eres el mejor.

Huitzil

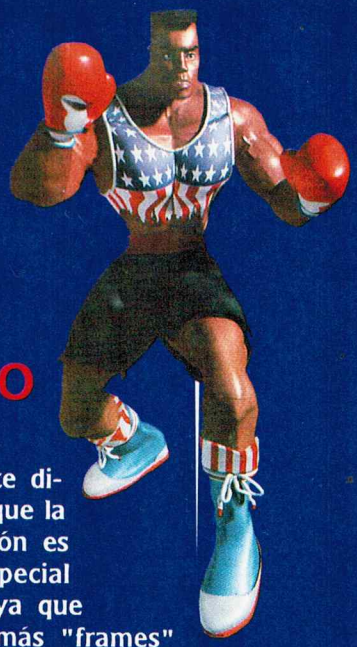
Huitzil es un raro robot que está encargado de una fábrica de robots en México, donde se está construyendo un robot con las mismas características que él tiene de ataque pero con la diferencia de que éste medirá como 15 metros. Aunque no se sabe a ciencia cierta qué obliga a este robot a pelear contra los Dark Stalkers, se cree que es por la programación que tiene, pero después de todo él no es tan malo como parece o como está programado para serlo.

Pyron

Pyron es un extraterrestre coleccionista de cosas raras del universo y ha venido a la tierra en busca de un digno adversario y algo nuevo qué agregar a su colección, así que ha salido al encuentro de los Dark Stalkers, pues estos personajes le parecen lo suficientemente poderosos; su habilidad para tomar diferentes formas lo hacen un rival bastante impredecible, además de que tiene un poder de teletransportación que aparte de impredecible también lo hacen escurridizo.

Seguramente ahora se han de estar preguntando ¿y qué onda con los poderes secretos? pues bien, no queremos arruinarles la diversión diciéndoles todo, pues queremos que éstos los decubran por ustedes mismos. ¡Ah! y otra cosa, según se corren rumores (rumores son rumores), puede existir una "clave" para poder jugar con los 2 últimos jefes, cosa que puede ser verdad porque en un video que nos mostraron en Capcom ya hace algún tiempo, se mostraba una batalla de Pyron (IP) vs. Pyron (CPU); e inclusive pudimos ver el final, el cual no les contaremos pero de que lo vimos, lo vimos sin embargo, no nos cayó el veinte hasta que vimos la versión final, en fin, sólo nos queda esperar.

KILLER INSTINCT



TJ COMBO

Ahora, antes de comenzar a describirte Killer Instincts, te diremos que Nintendo nos pidió no imprimir todavía las fotos del juego, pero te aseguramos que ni con las fotos podrías ver lo que realmente es esta maravilla que se logró gracias a la unión de Nintendo (número uno dentro de las compañías de excelencia por cuarto año consecutivo a nivel mundial según la lista de Nikkei) y Silicon Graphics (la compañía más importante en la creación de gráficos) para el desarrollo del Hardware, y por otro lado la creatividad de Rare (una compañía que tiene una experiencia grandísima en esto de los videojuegos) utilizando las herramientas de programación del Alias. Como puedes ver, la unión de tantos cerebros talentosos es la única manera de crear KI, que revolucionará la industria del videojuego. Pero dejémonos de hablar de compañías y que el instinto asesino nos ayude a imaginar la indescriptible animación con gráficos que tienen volumen real, complementado con un estupendo sonido. Ahora imagina un acercamiento a la escena en la azotea de un edificio, que, en lugar de moverse de lado a lado, gira poco a poco; además, un super detalle en el fondo: una pantalla gigante que transmite simultáneamente todo lo que tú ves en pantalla, Y ¿Qué te parecería un enfrentamiento en un puente colgante donde los personajes se separan tanto que un zoom out abarca todo el puente y el cielo se mueve de una forma impresionante?.

Bueno hasta aquí todo está bien, pero si tú eres un perfeccionista en juegos de pelea no serán suficientes los maravillosos gráficos y sonido, tú además esperas acción y algo más, pues Killer Instincts te ofrece un nuevo concepto que deja atrás a todo lo que hayas visto antes. Los 11 personajes tienen más de 50 maneras de ejecutar combos mortales desde 3 a 13 golpes... (y posiblemente más) y no tienes que brincar necesariamente para comenzar una combinación como en otros juegos de pelea. Todos los personajes tienen varias maneras de comenzar sus combos, los cuales se conectan despiadadamente.

Ahora te diremos que la animación es algo especial en KI, ya que utiliza más "frames" para cada movimiento de los que se podían hacer en juegos previos, lo que permite movimientos mucho más suaves y fluidos.El Dragon Punch de SFII, por ejemplo, usaba 6 frames de animación; un movimiento similar en KI con Jago utiliza 14 frames (más que frames es como si el CPU sólo le ordenara moverse al personaje).

Retomando los combos junto con la animación, te damos una idea de cómo funciona. Por ejemplo, si en el control ejecutas un Dragon Punch con Jago y el oponente está separado de ti, Jago conecta un Dragon Punch sencillo, y si estás pegado al oponente conecta un Dragon Punch utilizando una espada, pero si lo anterior lo ejecutas con el botón de

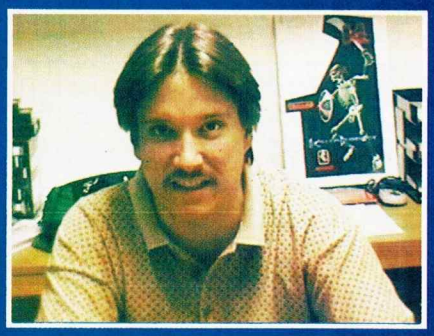
GLACIUS

B. ORCHID

THUNDER

JAGO

golpe medio (los botones están acomodados como en SFII) Jago conecta rodillazo y patada en el aire para rematar con Dragon Punch.
Como puedes darte cuenta se trata de involucrarte perfectamente en la acción y que no sea un simple espectador (como en Art of Fighting cuando conectas el poder especial de varios golpes). Seguramente pensarás que un combo de 13 (killer 13) sea complicado, pero no en realidad tú marcas 5 ataques y al unirlos obtienes un "Killer 13".



WEREWOLF

Todo esto de los combos nos fue presentado por Ken Lobb que es una de las personas de Nintendo que ayudó en el concepto y es un superfan conocedor de juegos de pelea.
Por cierto, si leíste el especial de finales (CN año 3 #8 pág. 58) te darás cuenta de que Ken Lobb aparece en el final de G.I. Joe. Pronto escucharás más de Ken Lobb (literalmente porque el es la voz de la presentación de KI y los gritos de Jago).

```
NOT BAD, YOU HAVE
FINISHED A VERY
DIFFICULT GAME,
I'M VERY IMPRESSED!!!
AS ALWAYS, WE PROGRAMMED
THE FINAL QUEST FOR
EXPERTS, SO BY COMPLETING
THIS GAME, YOU HAVE
PROVEN YOUR ABILITIES TO ME.
THANKS AGAIN FOR PLAYING!!!
                    KEN LOBB
```

Y regresando a lo de la acción continua, te diremos que cuando le bajas toda la energía a tu oponente no

RIPTOR

pasas a otro round; ahí mismo continúa la acción, sólo se le llena la energía a tu oponente.
Las fotos de los personajes que te presentamos no son dibujos especiales para posters y revistas, es tal como se ven en el juego con esas sombras, brillos y texturas.
Nada, nada que se diga de este juego le hace justicia a la sensación de jugarlo. En cuanto lo conozcas en arcadia verás que no exageramos.

FULGORE

SPINAL

MELTDOWN

INFORMACION SUPERNESESARIA

OPERATION THUNDERBOLT™

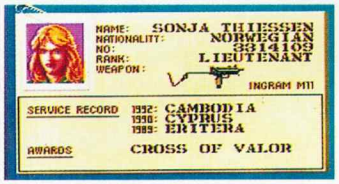
Cuando un avión de pasajeros cometió el error de volar sobre el territorio de Bintazi fue interceptado por unos aviones de caza y obligado a bajar; todos los pasajeros del avión fueron secuestrados y llevados a diferentes campos de concentración, mientras el presidente de este país solicitaba la liberación de sus compatriotas terroristas o de lo contrario los rehenes sufrirían la peor de sus suertes.

El juego de Operation Thunderbolt está basado en un ya viejo juego de Arcadia del mismo nombre, pero en la conversión al SNES hay nuevas características que el de Arcadia no tenía. Operation Thunderbolt es un juego que tiene la cualidad de poderse jugar ya sea con el Super Scope, el Mouse o el Control Pad (mencionados en riguroso orden de mejor manejabilidad).

Los 6 soldados de Operation Thunderbolt.

Una nueva opción en esta versión es la ventaja de poder escoger entre 6 diferentes soldados. Sus habilidades están repartidas en parejas:

Sonja Thiessen y Erica Whitney.



El par de mujeres de este equipo tiene como arma una Ingram M-11, esta arma utiliza magazines de 50 balas y es muy rápida para disparar pero tiene un pequeño problema, sus balas no son tan poderosas como las armas de sus demás compañeros de equipo. También la gran velocidad de disparo hace que el consumo de magazines sea muy rápido.

Dan Burnett y Shin Miyamoto.

Como ambos soldados tienen como arma una M-16A1, se puede decir que éste es el equipo equilibrado, pues la rapidez y la potencia de sus disparos son buenos; los magazines de estas armas son de 40 balas y hacen que su consumo sea normal. Estos son los ya muy típicos personajes muy recomendables para comenzar a jugar.

Kinte Menbistu y Chamkaur Singh.

Ellos 2 tienen las armas más potentes de los 6 integrantes de la fuerza, aunque también tienen la desventaja de que sus rifles son muy lentos al disparar; los magazines de estas armas tienen una capacidad de 30 balas y su consumo es bajo, pues aunque tengan esa cantidad, cada uno tarda bastante en acabarse.

Al principio de tu misión te dan a escoger de entre 3 diferentes escenas. ¿Dónde quieres empezar?... aquí te damos un pequeño avance de ellas.

Obtención de Información de Inteligencia.

MISION I

Una de las primeras cosas que hay por hacer es obtener información del enemigo, así que tu comando te ha arreglado una cita con los espías de Bintazi; pero como tu presencia no es muy bienvenida en este país, te enfrentarás al primer grupo de resistencia; esta misión la haces a pie y la gran mayoría de enemigos que enfrentarás son soldados de infantería, que al ser eliminados te dejarán varios magazines. Esta misión no tiene un alto grado de dificultad.

Localización de municiones y medios de transporte.

Otra de tus paradas importantes es el hacer una rápida visita de cortesía a las bodegas de municiones del ejército Bintazi con tal de obtener parque y un medio de transporte para tu misión; deberás tener cuidado porque aquí te encontrarás con carros blindados y puestos de vigilancia desde donde te dispararán constantemente; aquí debes ponerte muy atento para poder obtener los magazines que sueltan los soldados y no te quedes sin ellos.

¡¡ ATAQUE A LA BASE ENEMIGA !!

De las misiones a escoger, ésta es la más difícil de las 3 pues estarás en constante ataque de aviones, helicópteros y lanchas; cuando aparezcan unos soldados enfrente de ti elimínalos lo más rápido que puedas y con los aviones es mejor que trates de detener los misiles que te arrojan (disparando debajo de ellos) que intentar destruirlos; a los que sí debes destruir sin dudarlo es a las lanchas y helicópteros, ten cuidado con los disparos pues en esta escena es muy fácil quedarse sin armas.

Las escenas anteriores te recomendamos tomarlas en el siguiente orden: 3, 1 y 2.

Después de cumplir con tus 3 primeras misiones se te asignarán 4 misiones más; prácticamente en ellas te concentrarás en el rescate de prisioneros (dispara a las puertas que te indican para liberarlos) y en buscar medios para escapar hacia el aeropuerto, es importante que en las misiones 4 y 6 donde rescatas a los prisioneros, guardes algunos misiles para el final, pues en ambos casos te enfrentarás a unos jefes que te causarán problemas si no tienes los susodichos misiles. En la Escena 5 te recomendamos seguir la misma estrategia con los aviones que se usan en la escena 3 pero teniendo cuidado también con unas bombas que dejan caer.

Una vez que rescates a todos los prisioneros tendrás que buscar una ruta de escape hacia el aeropuerto, así que volverás a pasar una escena como la 3 y la 5, después tendrás que eliminar a los terroristas que aún se mantienen en el avión; al final tendrás que liberar al piloto pero debes procurar dispararle al soldado no a él.

Tu juego termina cuando pierdes todos tus continues, pero también hay 2 formas más trágicas y de las que te tienes que cuidar; la primera es cuando en la 4 y 6 no rescatas a ningún prisionero (eres mandado a la cárcel por incompetente) y la segunda es cuando sin querer eliminas al piloto del avión, ahí te captura el ejército Bintazi y eres llevado ante el presidente, quien tiene planes muy negros para ti

Este juego es una buena adaptación del título de Arcadia, sin embargo el juego no ofrece nada nuevo dentro de la categoría de "Shooters" con vista de persona, así que procura conocer este juego antes de comprarlo para evitarte una desagradable sorpresa.

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

MORTAL KOMBAT II

1

Este juego se ha instalado desde el mes pasado en el primer lugar absoluto y aún lo retiene este mes; ¿ya conoces todos los movimientos, fatalities y trucos de este juego?, no olvides checar nuestro reporte especial de Mortal Kombat II en este número.

SUPER PUNCH OUT!!

2

Este mes está lleno de buenos juegos en los grandes y ahora Super Punch Out!! aparece en el segundo lugar, cosa que no es de extrañar pues éste como todos los de Nintendo esta destinado a convertirse en todo un clásico.

THE GREAT CIRCUS MISTERY

3

Otro juego que se estrena con un buen sitio es The Great Circus Mistery. Este juego, al igual que el primer y segundo lugar son títulos super recomendables y vale la pena que los juegues aunque sea de pura curiosidad.

4.-SUPER STREET FIGHTER II
5.-UNIRACERS
6.-VORTEX
7.-MAXIMUM CARNAGE
8.-ACME ANIMATION FACTORY
9.-STUNT RACE FX
10.-SUPER COPA

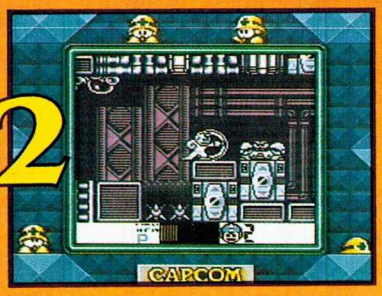
GAME BOY

MORTAL KOMBAT II

1

Al igual que su hermano mayor, la versión de Game Boy de Mortal Kombat II ha acaparado el primer lugar de su categoría y al parecer va para largo su estancia en esta posición.

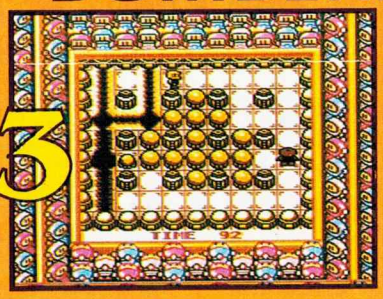
MEGA MAN V



2

Debido a la difícil competencia, este mes Mega Man V ha quedado ubicado en la segunda posición de los juegos de Game Boy, pero hay que recordar que en esto de la popularidad no hay nada escrito.

BOMBERMAN



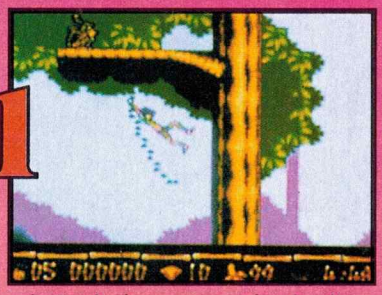
3

Bomberman es un juego divertido ya sea cual fuere la versión (NES, SNES o Game Boy). No olvides que este título lo pueden jugar 4 personas simultáneas con un multiadaptador y el Super Game Boy.

4.-NBA JAM
5.-DONKEY KONG '94
6.-DAFFY DUCK
7.-ITCHY & SCRATCHY
8.-TAZ-MANIA
9.-USHRA MONSTER TRUCK WARS
10.-BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

N E S

JUNGLE BOOK



1

Jungle Book sigue manteniendo el liderazgo en los juegos de NES, pero debe cuidarse porque otro título ronda muy peligrosamente los primeros lugares.

BONK´S ADVENTURE

2

Bonk's Adventure ya es todo un veterano en las listas de popularidad de NES manteniéndose de nueva cuenta en el lugar número 2.

BEAUTY & THE BEAST

3

Peligrosamente para los otros títulos, este mes entra a la categoría de los 3 primeros de NES, Beauty & the Beast y va para arriba.

4.- MEGA MAN 6
5.- T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
6.- JURASSIC PARK
7.- RESCUE RANGERS 2
8.- BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON-THE ULTIMATE TEAM-
9.- THE BEST OF THE BEST
10.- TETRIS 2
11.- SUPER MARIO BROS. 3

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- SUPER METROID
SUPER NINTENDO - NINTENDO

2.- NBA JAM
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

3.- WARIO LAND
GAME BOY - NINTENDO

4.- LINK´S AWAKENING
GAME BOY - NINTENDO

5.- KEN GRIFFEY JR. PRESENTS MLB
SUPER NINTENDO - NINTENDO

6.- SUPER MARIO BROS. 3
NINTENDO - NINTENDO

7.- MORTAL KOMBAT
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

8.- SECRET OF MANA
SUPER NINTENDO - SQUARESOFT

9.- DONKEY KONG '94
GAME BOY - NINTENDO

10.- MEGA MAN VI
NINTENDO - NINTENDO

LOS GRANDES DE JAPON

1.- FATAL FURY SPECIAL
SUPER FAMICOM - TAKARA

2.- SUPER STREET FIGHTER II
SUPER FAMICOM - CAPCOM

3.- SPACE INVADERS -THE ORIGINAL-
SUPER FAMICOM - TAITO

4.- ZERO CHAMP RR
SUPER FAMICOM - MEDIA KING

5.- FATAL FURY 2
GAME BOY - TAKARA

6.- SUPER BONK
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

7.- PUYO PUYO
GAME BOY - BANPRESTO

8.- FINAL FANTASY VI
SUPER FAMICOM - SQUARESOFT

9.- SANSARA SAGA 2
SUPER FAMICOM - VICTOR ENTERTAINMENT

10.- SUPER BOMBERMAN 2
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

ESTE MES

USHRA MONSTER TRUCK WARS

(SNES y GB)

Todos aquéllos que disfruten de las competencias entre camionetas de grandes llantas, encontrarán en Ushra Monster Truck Wars un juego hecho a su medida; escoge una camioneta, puede ser el Grave Digger, el Predator o el famoso Bigfoot y compite en diferentes eventos y carreras para ir acumulando puntos y así ganar la competencia a nivel nacional.

Acclaim

SUPER PUNCH OUT!! (SNES)

Super Punch Out!! entra al grupo de juegos clásicos del NES 8 bit, que están apareciendo ahora en el formato de SNES; al igual que en la versión anterior tú controlas a un joven boxeador cuyo sueño es convertirse en el número uno a nivel mundial, pero él no es el único que lo ambiciona, pues hay muchos peleadores en el camino y con las mismas intenciones, a los cuales tendrás que derrotar para ir escalando posiciones en diferentes circuitos y al final enfrentarte a un misterioso peleador. Esta nueva versión tiene una amplia variedad de nuevos movimientos y mejores gráficos.

Nintendo

OPERATION THUNDERBO LT (SNES)

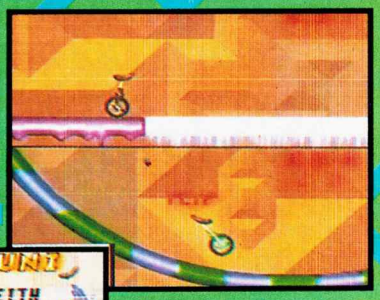
El presidente de la República de Bintazi, un país dedicado al terrorismo, ha dado órdenes de secuestrar un avión para así presionar al gobierno de los demás países a liberar a sus camaradas que se encuentran presos, de lo contrario algo le pasará a la tripulación. Así que las demás naciones deciden enviar un calificado equipo de rescate para intentar liberar a los prisioneros.

Este es un clásico juego de Arcadia de Taito, que ahora es lanzado para el SNES; aquí puedes elegir de entre 6 diferentes comandos y podrán jugar 1 ó 2 jugadores simultáneos. Este juego tiene la ventaja de poder utilizar el Control pad, el Mouse o el Super Scope.

Taito

UNIRACERS (SNES)

Gracias a la tecnología del Ultra 64 aplicada a los juegos de 16 bit, Nintendo y DMA han logrado producir un juego tan interesante como Uniracers. En este juego tú te pones al mando de un uniciclo que recorre a alta velocidad un circuito de tubos; él debe aprovechar su velocidad para que en algunas partes del circuito pueda hacer diferentes suertes con las que ganarás puntos. Aquí puedes competir solo o contra un amigo para hacer las cosas más interesantes.



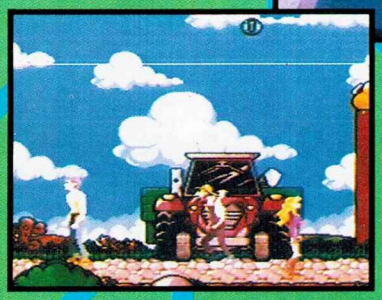
Nintendo

LLEGALE A:

BARBIE VACATION ADVENTURE (SNES)

Ahora por parte de Hi-Tech aquí tenemos otro título con dedicatoria especial para las niñas, pues la heroína de este juego es Barbie.

Esta vez deberás acompañar a Barbie en sus vacaciones por diferentes partes de los Estados Unidos y junto con ella realizar diferentes actividades dependiendo del lugar al que vaya, ya que puede bucear, caminar o visitar una feria de gran-



ja. Mientras tanto te divertirás y aprenderás una que otra cosilla.

Hi-Tech

TROY AIKMAN'S NFL F OOTBALL (SNES)

La temporada ha comenzado, y qué mejor que empezar junto al actual mariscal de campo campeón de la NFL Troy Aikman. Este juego tiene una gran cantidad de opciones que mantendrán a los fanáticos pegados al televisor, con una gran gama de jugadas ofensivas y defensivas en cualquiera de los múltiples modos de juego que tiene este título. Lo podrán jugar una o dos personas a la vez y si escoges la opción de temporada completa la máquina te dará la oportunidad de gra-

bar tus avances en uno de los seis archivos que tiene el juego.

William Entertainment

THE GREAT CIRCUS MYSTERY (SNES)

Lo que parecía una divertida visita al circo se convirtió en una trampa que Pedro el malo le puso al Mickey y Minnie; ahora ellos se deberán enfrentar a Pedro y sus secuaces para poder liberar al circo y a todas las personas que fueron capturadas.

Este es otro gran clásico de Capcom de Side Scrolling con los personajes de Disney, muy parecido a Magical Quest donde el personaje principal (Mickey) tenía varios trajes mágicos que

le daban diferentes habilidades pero con la ventaja de que ahora podrán jugar

2 personas al mismo tiempo. Si disfrutaste el primero, éste no te lo puedes perder.

Capcom

Este mes también llégale a:

Bubsy II (SNES)
Accolade

Cannondale Cup (SNES)
American Sof tworks

Tiny Toon-Wild & Wacky Sports (SNES)
Konami

Fun'n Games (SNES)
Williams Entertainment (antes Tr adewest)

Beavis and But thead (SNES)
Viacom

ITOCHU

RESET

Vete preparando para tu número de Noviembre que te traerá grandes juegos como:

Donkey Kong Country

Un adelanto exclusivo de este estupendo y único juego .

Mickey Mania

Un juego con increible animación y efectos visuales.

Samurai Shodown

Una gran traslación de 32 megas de acción, llega a tu Super NES.

Además ¡MAS PAGINAS! Más secretos y nuevo diseño.
Busca la portada de Donkey Kong empezando Noviembre

Al parecer ya se está volviendo una costumbre quitarle media página al Reset para dar trucos de SSF II Turbo, pero tenemos buenos trucos que no se pueden esperar. Ahora te diremos como poder sacar a Akuma para jugar con él.
Al comenzar tu juego posiciona tu cursor de selección de jugador sobre Ryu y espera 3 segundos, después cambialo a T. Hawk, y espera 3 segundos, después muévelo hacia Guile y vuelve a esperar otros 3 segundos, ahora cambia a Cammy esperándote los reglamentarios 3 segundos para finalmente cambiarlo de nuevo a Ryu.

Una vez que llegues a Ryu espera otros 3 segundos y presiona Start e inmediatamente los 3 botones de puño, si lo hiciste correctamente la cara de Ryu cambiará por la silueta de la cara de Akuma y entonces ya podrás jugar con este misterioso personaje, pero cuidado pues subirá al máximo la dificultad de tus rivales.

Movimientos

Sho Ryu Ken
→ ↓ ↘ + Puño

Ha Do Ken
↓ ↘ → + Puño
(se puede marcar en el aire)

Tatsu Maki Sempu Kiaku
↓ ↙ ← + Patada
(se puede marcar en el aire)

Fireball
← ↙ ↓ ↘ → + Puño
(débil: una bola; medio: dos bolas; fuerte: tres bolas)

Una gran ventaja de Akuma es la velocidad con la que se recupera, es como si no lo hubiesen mareado.

Teleport

Para ir hacia adelante: → ↓ ↘
+ los 3 Puños: Mayor Avance

Para ir hacia atrás: ← ↓ ↙
+ las 3 Patadas: Menor Avance

Si dos jugadores quieren enfrentarse no habrá problema pues ambos pueden hacer el truco para sacar a dos Akumas al mismo tiempo.

Una última cosa: Si eres capaz de terminar el juego con este personaje podrás ver correr el Staff de una forma diferente de las ya conocidas.

¡Guajuuu!

¡QUE PADRE DISFRUTAR!

PINGÜINOS®

Marinela®

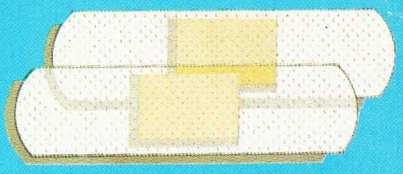
EL CHOCOLATE TE DA ENERGIA

un par a todo dar

una curita para cada partecita

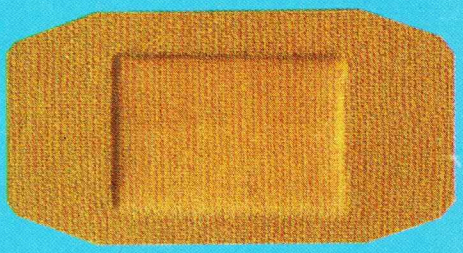
CURITAS DINOSAURIO

MINICURITAS



CURITAS TRANSPARENTES

CURITAS FLEXIBLES



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CURITAS COLOR PIEL

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C